
Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.:
5009304
Jahrgang 5
Ausgabe 4
September 1993
SUPER MARIO
ALL-STARS
Die Sensation
auf dem
Super Nintendo
SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO BROS. 2
SUPER MARIO BROS. 3
SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS
THE LOST
VIKINGS
Die Helden aus
dem Norden kommen!
ZELDA IV –
LINK'S AWAKENING
Links erstes Abenteuer
auf dem Game Boy
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TM

CLUB NEWS

Der Briefkasten ist leer

(pn) - Ein Hilferuf wurde in der Club Nintendo Korrespondenz-Abteilung laut: "Unsere Club-Mitglieder sind plötzlich schreibfaul geworden!" Bis vor ein paar Monaten schleppte der Postbote täglich ein paar hundert Briefe in die Club Zentrale in Großostheim. Doch - so als hätten sich alle abgesprochen - verebbte plötzlich diese Briefeflut. Wie kommt's? Habt Ihr keine Lust mehr? Oder fällt Euch einfach nichts ein, was Ihr uns schreiben könntet? Eines müßt Ihr wissen: Uns interessiert alles, was Euch so durch den Kopf geht! Und jeder Brief wird individuell beantwortet! Schreibt uns doch mal, was Ihr so alles erlebt, wenn Ihr Euch in die Videospiel-Welt begebt. Und wie war Euer Urlaub mit dem Game Boy? Habt Ihr da vielleicht Leute kennengelernt, mit denen Ihr via Game Link Dialogkabel sofort Kontakt bekamt? Was paßt Euch nicht an Eurem Club Nintendo? Wie gefällt Euch das Club-Magazin? Und wenn nicht, warum nicht? Oder möchtet Ihr mal als Spielerprofil im Magazin erscheinen? Dann schickt uns ein Foto von Euch und ein paar Infos über Eure Person. Seid Ihr begabte Künstler? Wir würden uns freuen, Eure Werke zu veröffentlichen. Es gibt also Themen und Gründe genug, an den Club Nintendo zu schreiben. Sucht nicht länger nach Ausreden, sondern spitzt den Bleistift. Die Adresse findet Ihr auf Seite 5 in dieser Ausgabe.

Die beliebtesten Ausreden

Wenn es bei einem Videospiel einfach nicht so klappt, wie man es gerne möchte und auch noch Zuschauer bei diesem Desaster dabei sind, hat man schnell eine passende Ausrede parat. Das geht den Redakteuren von Club Nintendo nicht anders. Hier die Top 5 der unglaubwürdigsten Ausreden bei den Redakteuren, wenn sie sich wie ein Videospiel-Anfänger aufführen:

TOP 5

1. **"Der Controller ist ausgeleiert!"** (Der Controller kommt allerdings gerade frisch aus der Verpackung.)
2. **"Ich bin vom Knopf abgerutscht!"** (Dabei war der Finger nicht mal in der Nähe des besagten Knopfes.)
3. **"Ich spiele das zum ersten Mal!"** (Aber alle anderen können bezeugen, daß er gerade diesen Level bereits zum hundersten Mal spielt.)
4. **"Ich muß mich erst noch an den neuen Fernseher gewöhnen!"** (Merkwürdigerweise steht eben dieser Fernseher schon seit über zwei Jahren in den Redaktionsräumen.)
5. **"Das muß ein Programmierfehler sein!"** (Soll es ja geben, aber alle anderen in der Redaktion haben den Level bereits durchgespielt, ohne diesen Fehler zu bemerken.)

Mario ist die Nummer 1

Weltweit der erfolgreichste Videospielheld

CHICAGO (pn) - Er ist hier, er ist da, er ist überall - Die Rede ist von Mario, dem Nintendo Superstar überhaupt. Nicht ohne ein wenig Stolz konnte Nintendo auf der diesjährigen Sommer-CES (Fachmesse für Video- und Computerspiele) in Chicago/USA verkünden, daß über 100 Millionen Spielkassetten mit Mario als Helden weltweit verkauft wurden. Gebe es ein Wachsfigurenkabinett für Videospielhelden, Mario wäre sicher der erste, der hier einen Ehrenplatz einnehmen würde. Was macht Mario so beliebt? Der kleine untersetzte Klempner mit blauer Latzhose und roter Mütze wird auf der ganzen Welt geliebt und steht als Synonym für Videospiele an sich.

Peter Main, Vize-Präsident von Nintendo of America, kann sich den Erfolg wie folgt erklären: "Kinder auf der ganzen Welt lieben Mario, weil er genauso neugierig ist, wie sie selbst. Sie können sich mit ihm identifizieren, denn wenn er Erfolg hat, muß er hart dafür arbeiten. Er ist der Bursche mit den großen Träumen, die am Ende in Erfüllung gehen."

Natürlich weiß jedes Kind, daß Mario nur ein Videospiel-Charakter ist, der überbermenschliche Fähigkeiten besitzt, aber die hätten die Kinder eben auch gerne und können sie mit Mario ausleben. Der Klempner unter den Videospielhelden hat mühelos sämtliche kulturellen und sprachlichen Barrieren überwunden, so daß Mario genauso bekannt ist in Europa, wie in Amerika oder in Japan.

Allein das neue Mario-Abenteuer für den Game Boy "Super Mario Land 2" hat sich seit seiner Einführung im November letzten Jahres weltweit über 5 Millionen Mal verkauft. Rekordverdächtig! Bei diesem ungewöhnlichen Erfolg wundert es nicht, daß Mario Erfinder, Shigeru Miyamoto, einer der bekanntesten Videospiel-Designer der Welt ist. Mittlerweile ist Mario der Star in sieben NES- und Super Nintendo-Spielen, nicht gezählt die vielen Gastauftritte in verschiedenen Spielen - als Schiedsrichter beim Tennis oder als Arzt oder als Koch oder als...

Marios beispiellose Karriere begann 1981, als Miyamoto den Spielhallen-Knüller "Donkey Kong" zum Videospiel umfunktionierte. Aber erst 1982 in "Donkey Kong Jr." bekam Mario seinen Namen.

"Kein anderes Videospiel kann auf eine so umwerfende Geschichte zurückblicken," weiß Vize Peter Main. Bei einer unabhängigen Befragung amerikanischer Jugendlicher fanden die Marktforscher heraus, daß Mario bei den Kindern bekannter ist als der Disney-Held Mickey Mouse. Da war es nur noch eine Frage der Zeit, daß auch Hollywood sich um den rundlichen Klempner aus



Brooklyn kümmert, denn längst prankt Marios Konterfei auf T-Shirts, Bettwäsche, Geschirr, Schuhen und Tapeten.

WICHTIG!

Seit 3. Mai 1993 neue Telefonnummer und Öffnungszeiten beim Club Nintendo Konsumentenservice:

Spiele-Hotline (13 – 19 Uhr) **06026/940940**

Konsumentenberatung (11 – 19 Uhr) **0130/5806**

INHALT

AUSGABE 4/93

Super Nintendo

Super Mario All Stars 6
Starwing 14
Mystic Quest Legend 18
Bubsy 24
Lost Vikings 28

Game Boy

The Legend of Zelda – Link's Awakening 44
Battletoads in Ragnaroks World 46
Mystic Quest 52

NES

Darkwing Duck 62
Kirby's Adventure 66
Mega Man Special 72

Außerdem:

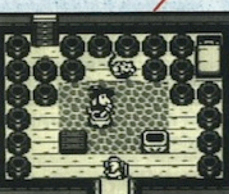
Club-News 2
Leserbriefe 4
Tips & Tricks 34
Poster 38
System Charts 40
Nintendo News 42

Club Nintendo Special:

Wie entsteht ein Videospiel 56
Super Mario Comic 58
Rätsel 75

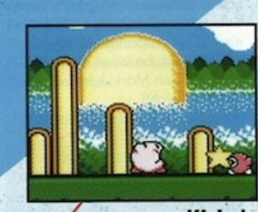


Starwing



Zelda – Link's Awakening

Super Mario All Stars



Kirby's Adventure

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Harald Ebert
Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Michael Friesl
Projektleitung: Rié Ishii
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, Postfach 15 01, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung: ☎ 01 30-58 06 (11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: ☎ 0 60 26-940 940 (13–19 Uhr)

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.



Hallo Nintendo-Fans...

wieder bringen wir Euch die ausführlichsten Spielebeschreibungen zu den stärksten Nintendo Spielen. Das Neueste ist "Super Mario All-Stars," vier actionreiche Spiele auf einer Spielkassette für das Super Nintendo. Eines der vier Spiele ist die absolute Premiere in den USA und in Europa: "The Lost Levels". Natürlich haben wir auch ein ausführliches Feature zu "Zelda-Link´s Awakening," dem phantastischen 4 M Bit-Spiel mit deutschem Screentext für den Game Boy. Und Ihr könnt wieder etwas gewinnen: Ein Wochenende im Euro-Disney Resort Paris! Also macht mit bei dem aufregenden Starwing-Wettbewerb von Nintendo! Viel Spaß wünscht Euch

Euer Ron Lakos

LESER BRIEFE

„Heimlicher" Star

Ich möchte mal eine Information loswerden. Mario und Mega Man schlagen sich ja darum, wer der eigentliche Star bei Nintendo ist. Doch es gibt ein Nintendo-Spiel, das alles in den Schatten stellt. Die Rede ist von Little Nemo. Little Nemo ist nämlich keine Erfindung der Firma Capcom. Geboren wurde Nemo 1905, entsprungen der genialen Feder Winsor McCay. Damals erschien Nemo in der farbigen und kostenlosen Sonntagsbeilage des New York Herald und zwar von 1905 bis 1911 unter dem Titel „Little Nemo in Slumberland". Nemo war ein Riesenerfolg. Es gab Spiele, Kindermode, Postkarten und vieles mehr. Nemo wurde als Musical am Broadway aufgeführt und es gab einen Zeichentrickfilm, bei dem jedes Bild handcoloriert wurde. 1912-1915 streifte Nemo durch verschiedene Zeitungen. Im Jahre 1934 starb McCay und mit ihm Nemo, obwohl es Nachahmungen gab, die sich aber nicht durchsetzten. Inzwischen dürfte die Geschichte von Nemo gänzlich in Vergessenheit geraten sein oder wußtet Ihr etwa, daß Nemo eine solch großartige Vorgeschichte hat, bevor er als Videospiel auf den Markt kam? Bestimmt nicht!

Franz Josef Holz, Stuttgart 1

Du hast richtig vermutet: Wir hatten wirklich keine Ahnung, welch einen Star wir da in unserer Starparade haben. Mal sehen, was wir machen können, damit Nemo etwas mehr zu seinem Recht kommt. Da wir uns vorgenommen haben, in Zukunft immer mal wieder NES-Klassiker in Erinnerung zu rufen, wäre „Little Nemo" sicherlich mal ein paar Seiten wert.

Noch'n Gedicht

Bowser dieser große Schuft,
besitzt so manche tiefe Gruft.
Und Mario, der wünscht sich sehr,
daß Bowser nicht mehr bei ihm wär'.
„Ach, wär' er doch," so denkt er sich, „in einer Welt gar wunderlich,
wo Gangster brave Leute werden."
Doch so was gibt es nicht auf Erden.
So werden beide weiterstreiten,
und uns damit viel Spaß bereiten.

Thomas & Silke Lauterbach, Bamberg

Zu jung?

Ich möchte Euch heute die jüngste Nintendo-Spielerin der Altmark zeigen. Meine Schwester Ramona (3 Monate und 3 Wochen) spielt mit meinem Bruder Rad Racer. Sie ist voll begeistert. Wenn Luigi dran ist mit Spielen zeigt sie mit dem Finger auf den Bildschirm, als ob sie ihn gern hat. Sie knutscht dann vor Freude den Bildschirm.

Christian Meier, Diesdorf-Altmark



Nachwuchs-Klempner

Ich bin mal in Deine Rolle geschlüpft. Allerdings fällt mir das Klempnern noch schwer. Dafür spiele ich lieber Super Nintendo, NES oder Game Boy. Du siehst, Mario, ich bin ein großer Fan von Dir. Jedenfalls bin ich gut ausgestattet: Morgens trinke ich meinen Kakao aus meinem Mario-Becher, im Kindergarten trage ich mein Mario-Sweatshirt, Bilder male ich mit dem Mario-Stift in den Mario-Ordner und nachts schlafe ich unter meiner Mario-Bettwäsche mit meiner Mario-Puppe im Arm. Wenn ich dann mal eine Mario-Pause einlege, spiele ich Zelda. Auch hierfür schlüpfe ich gerne in Links Rolle. Herzliche Grüße auch an Luigi, Toad, die Prinzessin, Yoshi, Link, Zelda, aber auch an Ganon.

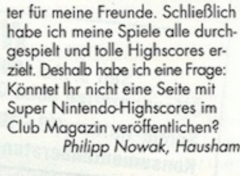
Christian Detje, Elsfleth

Na, hoffentlich hast Du nicht auch Mario-Alpträume! Riesenfan ist ja fast noch zu schwach, um Dein Verhältnis zu Mario zu beschreiben. Wir haben Deinen Brief gleich an Mario weitergeleitet und der war schlichtweg sprachlos. Mach nur weiter so und wenn Mario dann mal in Rente geht, hat er in Dir ja einen würdigen Nachfolger.

Spieleberater

Als erstes muß ich ein Riiiiesenlob für den Club aussprechen. Euer Telefonservice weiß wirklich alles! Und die Zeitschrift wird immer dicker und interessanter! Ich arbeite gerade an einem Kalender, der auf jeder Seite ein Bild von einem Super Nintendo-Spiel zeigt - in der Reihenfolge meiner Top 12. Wenn ich ihn fertig habe, schicke ich Euch Fotos. Da ich bereits 6 Super Nintendo- und 16 Game Boy-Spiele besitze, bin ich schon fast so etwas wie ein Spieleberater für meine Freunde. Schließlich habe ich meine Spiele alle durchgespielt und tolle Highscores erzielt. Deshalb habe ich eine Frage: Könntet Ihr nicht eine Seite mit Super Nintendo-Highscores im Club Magazin veröffentlichen?

Philipp Nowak, Hausham



Na, ob der Nintendo Telefonservice wirklich alles weiß?! Allerdings wenn es um technische oder Spiele-Fragen geht, sind die Nintendo-Profis in der Tat unschlagbar. Und weil sich das rumgesprochen hat, stehen sie für Eure Fragen seit einiger Zeit ja auch täglich zwei Stunden länger zur Verfügung. Über das Thema Highscores zerbrechen wir uns gerade den Kopf. Es gibt so viele Schummeltricks, um möglichst viele Punkte bei Spielen zu erreichen, daß die Punktzahlen nur noch bedingt die wirkliche Leistung widerspiegeln. Es ist nicht einfach herauszufinden, ob jemand geschummelt hat oder nicht. Deshalb haben wir die Highscores erst einmal aus dem Magazin herausgenommen. Aber die Punkte werden weiterhin bei uns gesammelt, bis wir eine Lösung für dieses Problem gefunden haben.

Grüße aus England

Diesen Brief schreibe ich Euch aus England. Hier ist es sehr schön. Am besten gefallen mir die zweistöckigen Busse, auch, wenn wir meistens mit der Bahn fahren. In England gilt als Verkehrsregel das Linksfahrgebot. Das ist zwar ungewöhnlich, aber man kann sich daran gewöhnen. Wir haben schon viele berühmte Sehenswürdigkeiten besucht. So zum Beispiel die Westminster Kathedrale. Sie ist mächtig groß und sehr interessant. Viele berühmte Leute sind hier begraben. Unter anderem Königin Elisabeth I. Desweiteren haben wir den Big Ben, den Tower und die Tower Bridge gesehen. Im Tower haben wir die Krönungsrelikte und den größten Diamanten der Welt besichtigt. Auch beim Hampton Court Palace waren wir. Dort gab es den ersten Tennisplatz der Welt. Damals gab es noch ganz andere Tennis-Regeln. Außerdem waren wir auch noch in Stonehenge. Am allerbesten fand ich jedoch Madame Tussaud's Wachsfigurenkabinett. Hier wurden berühmte Leute in Wachs nachgebildet, wie zum Beispiel Michael Jackson, Mozart und Charlie Chaplin. Ich habe auch noch einen anderen berühmten Mann gesehen, allerdings nicht im Wachsfigurenkabinett. Sein Name dürfte allen Game Boy-Spielern ein Begriff sein: Wario! Er hat mir eine Nachricht für Mario mitgeteilt: Nachdem Wario aus Marios Schloß verjagt wurde, wollte er sich unbedingt erst einmal ausruhen. Seine Entscheidung fiel auf England. Inzwischen hat Wario sich sehr verändert, er ist zu einem richtig lieben Kerl geworden. Deshalb will er sich nun auch bei Mario entschuldigen und sein Freund werden. Wird Mario ihm diesen Gefallen tun?

Szaboles Perlaki, Frankfurt

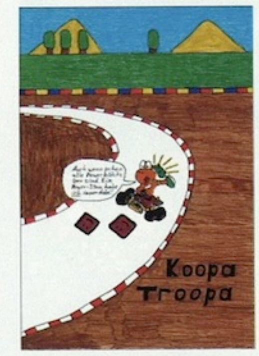
Zunächst einmal herzlichen Dank für Deinen Brief, oder soll ich besser „Reisebericht" sagen? Vielleicht spornt Dein Brief auch andere Leser an, uns mal ihre Urlaubserlebnisse zu schreiben. Sehr schön fanden wir auch Deine Zeichnung von Wario vor der Tower Bridge.



Favoritenrolle

Ich sende Euch hiermit meinen 25. Brief! In ihm enthalten ist ein Porträt von meinem Geheimtip bei „Super Mario Kart". Er ist klein und hauptsächlich grün, er ist ein Untergebener Bowsers und schmeißt mit grünen Panzern. Er ist zwar langsam, aber sehr wendig mit dem Go-Kart. Er findet immer eine Lücke, wenn seine Gegner ihn in die Zange nehmen wollen. Er ist Spezialist auf den nach ihm benannten Strecken. Er hat schon Abkürzungen in allen Ghost Valleys und in der zweiten Bowser Castle-Runde gefunden. Letztere kann er aber bloß mit seiner 100er und 150er Maschine nutzen. So manches Mal hat er in Luigi seinen Meister gefunden, der ihm das Leben auf der Piste sehr schwer macht. Er und Toad beziehen ihre Go-Karts vom selben Hersteller, weshalb sich ihre Fahreigenschaften auch sehr ähneln. Sein Motto ist: „Auch wenn schon alle Powerblöcke leer sind. Ein Power-Item habe ich immer dabei!" Wie Ihr es bestimmt schon erraten habt: Es ist Koopa Troopa!

Daniel Vollmer, Großefehn



Nie ohne!

Als Mutter eines neunjährigen Sohnes hat natürlich auch bei uns Nintendo Einzug gehalten. Und bei einiger Skepsis, daß manchmal dadurch andere Dinge zu kurz kommen, gebe ich ja zu, daß der Game Boy mit Tetris riesigen Spaß machen. Mein Sohn hat immer gelöchert, daß ich Euch einmal meinen Rekord schreiben soll, weil er mich zu gern in Eurer Zeitung vertreten wissen wollte, aber alle Fotoversuche sind kläglich gescheitert, weil wir eine Kamera mit eingebautem Blitz haben. Mein Tetris-Rekord liegt bei 620 000 Punkten, den ich damit erreiche, daß ich gleich bei Level 9 beginne und bemüht bin, fast nur Reihen mit einem Tetris wegzubekommen. Mit täglich einer halben Stunde „Training" war ich dann irgendwann einmal bei Level 20 angekommen. Ich habe Euch auch ein Foto von meinem Sohn Dennis mitgeschickt. Es beweist, daß Mario auch im Urlaub auf Mallorca immer dabei ist. Das T-Shirt ist übrigens selbstgemalt.

Christiane Rehfeld, Berlin 21

Das ist ja der absolute Wahnsinn - mit dem High-score wärst Du absoluter Spitzenreiter in der Tetris-Liste. Hoffentlich schaffst Du es noch einmal und hast dann eine geeignete Kamera zur Hand. Ganz sicher wird Dich Dein Sohn dann im Club-Magazin bewundern können - versprochen! Es ist eben nicht nur ein Gerücht: Wenn die Kinder einen Game Boy kriegen, packt die Eltern das Tetris-Fieber und alle Bedenken sind über den Haufen geworfen.









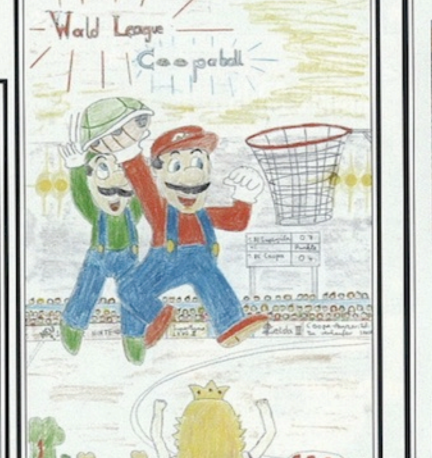
Konstantin Rohde



Jonas Drinnenberg, Liebenau-Ostheim

Quartär
KREIDE
JURA
PERM
Yoshi's Evolution

Jonas Drinnenberg, Liebenau-Ostheim



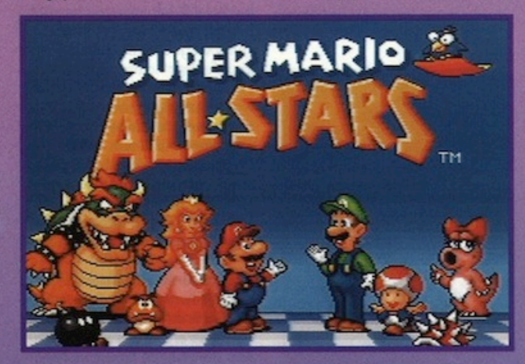
Alexander Müller, Ludwigshafen

Briefe an:
Club Nintendo
- Leserbriefe -
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

SUPER MARIO ALL★STARS™

Die Sensation des Jahres! 4 x Mario auf einem Modul

Nintendo veröffentlicht im Herbst das erste Super Nintendo Modul vollgepackt mit vier der besten NES-Spiele aller Zeiten. Natürlich ist Mario in allen vier Spielen die Hauptperson. (cm)



Die glorreichen Vier

Marios vier größte Abenteuer auf dem NES! Damit eroberte er innerhalb weniger Jahre die Herzen der Videospielfans auf der ganzen Welt. 1993 ist das Jahr des Comebacks für die Klassiker.

★ Super Mario Bros. 1



Marios röhrenhafter Siegeszug in die Welt der Videospiele.

★ Super Mario Bros. The Lost Levels



Das japanische SUPER MARIO BROS. 2 ist hierzulande nie erschienen.

★ Super Mario Bros. 2



Das außergewöhnlichste aller Mario-Spiele ist kein Traum.

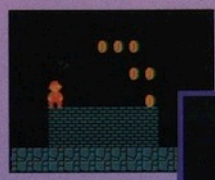
★ Super Mario Bros. 3

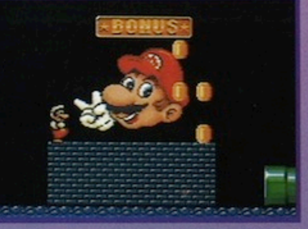


Marios bislang größtes und erfolgreichstes NES-Abenteuer.

Phantastische Welten

Natürlich wurden sämtliche Mario-Klassiker für das Super Nintendo Entertainment System graphisch aufgepeppt und neu programmiert. Schließlich muß Mario auch im 16-Bit Zeitalter mit allen anderen Spielen konkurrieren können. Nintendos Programmierer haben sich wirklich viel Mühe gegeben!





Der erste Münzenraum in Welt 1-1. Als neuer Gag erscheint ein riesiges Portrait von Mario, sobald der Klempner den Münzenraum betritt. Das ist typisch Super Nintendo!

Der Sound der 90'er

1985 erschien SUPER MARIO BROS. 1 auf dem NES, eines der ersten Spiele mit einer Hintergrundmusik, die einem nicht nach 5 Minuten auf die Nerven geht. Nintendo beauftragte spezielle Komponisten für eine Melodie, die eingängig und gleichzeitig abwechslungsreich ist. Mit jedem neuen Teil der Super Mario Bros.-Serie wurde die Musik noch besser. 1993 hat man mehr Möglichkeiten, schöne Musikstücke in einem Videospiel zu realisieren. Das Super Nintendo Entertainment System ist neben einer tollen Spielekonsole auch ein kleiner Synthesizer mit immerhin 8 Kanälen. Für SUPER MARIO ALL-STARS hat man sämtliche alten Musikstücke neu programmiert. Der Sound der 90'er!

Spielstand speichern

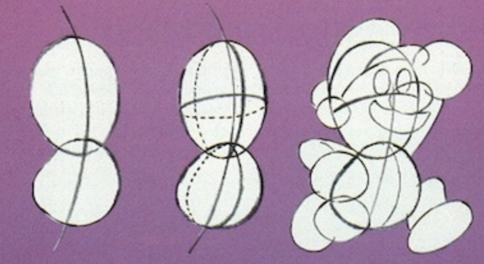
Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich ärgern mußte, wenn man in Welt 8 (kurz vor Bowser!) sein letztes Leben verlor und von vorne (in Welt 1 – 1) anfangen mußte. Schließlich kannte nicht jeder die Warp-Zonen oder Tastenkombinationen. Mit der neuen Speicherfunktion ist das jetzt anders.



Das Speichermenü! Bis zu vier verschiedene Spielstände können von jedem Spiel gespeichert werden. Das macht doch gleich 4 x mehr Spaß.

SUPER MARIO ALL·STARS™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







Super Mario '93 – Größer, bunter, schneller!

Mario setzt alle Naturgesetze außer Kraft! Während wir Menschen immer älter werden, wird der Klempnersprite von Mal zu Mal jünger und vitaler. In SUPER MARIO ALL-STARS erleben wir den Video-spiel-Oldie von einer ganz neuen Seite. Er springt wie ein junges Reh, ist schneller als ein Gepard, und seine brillanten Farben lassen jeden Pfau vor Neid erblassen. Marios Evolution:

Super Mario Bros. 1



Die Burg am Ende eines jeden Levels ist neu errichtet worden.

Super Mario Bros. 1



Ein Meisterwerk! Die nagelneue Unterwasser-welt in SMB 1.

Super Mario Bros. 2



Auch Toad sieht jetzt im Land der Wüste etwas anders aus...

Super Mario Bros. 2



Mit Palmen im Hintergrund läßt es sich besser spielen.

Super Mario Bros. 3



Im „Land der Steppe" ist die Zeit nicht stehen-geblieben.

Super Mario Bros. 3



Bumm-Bumms Minischloß ist jetzt endlich renoviert worden.



Top Secret – Die Geheimnisse

Die Röhren-Warpzone



Die Warpzonen sind an der gleichen Stelle geblieben wie in der NES-Version.

Die Vasen-Warpzone





Auch in dieser Vase läßt es sich nach wie vor warpen.

Koopas, Gumbas & andere

Lieber Koopa als Troopa!



Sie haben sich nicht gebessert, sehen aber besser aus!

Ich sage nur: Gumba!





Die flotten Gumbas nach der 16-Bit Schönheits-operation.

Märchenhafte Landschaften

Auf Wolken gehen



Die Efeuranken sind neben den Röhren das Typische bei SMB.

Noch mehr Wolken





Unter der Sonne des Schwammerllandes glitzert's mächtig.

Unendlicher Spielspaß

Tagelang Super Mario



Wenn des Tags die Sonne scheint, ...

... Mario sich mit Luigi vereint, ...



... um die Koopas zu hauen.

Nächtelang Super Mario

Doch des Nachts im Mon-denschein ...



... bei Kerzenlicht und einem Wein ...



... beginnt das Eis zu tauen.

SUPER MARIO ALL★STARS™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO BROS. 1

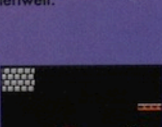
Drei Jahre nach dem sensationellen Überraschungserfolg von MARIO BROS. veröffentlichte Nintendo SUPER MARIO BROS., ein Jump 'N Run der Superlative. Ein Klassiker!

★ Ein Hilferuf ★

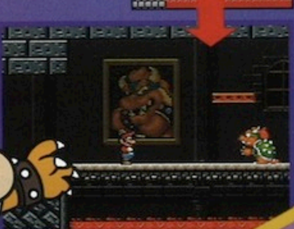
Mario lebt mit seinem Bruder Luigi im New Yorker Stadtteil Brooklyn und arbeitet dort als Klempner. Eines Tages, Mario nimmt gerade ein Bad, hört er ganz schwach einen Hilferuf aus dem Abfluß im Waschbecken. Sofort ruft er seinen Bruder herbei und die beiden beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen. In Nullkommanichts ist die Wand unter dem Waschbekken aufgekloppt und ein riesiger Schacht kommt zum Vorschein. Jetzt können sie es deutlicher hören: „Hilfe! König Bowser hält mich in seiner Burg gefangen!" Das muß Prinzessin Toadstool sein! Sofort stürzen sich Mario und Luigi in den Schacht… und landen in der geheimnisvollen Schwammerlwelt.

★ Bowser ★

König Bowser hat die Bewohner der Schwammerlwelt in häßliche Pilze verwandelt. Darüberhinaus steht er auf hübsche Prinzessinnen, die Toadstool heißen. Mario, der schon Erfahrung im Retten von Prinzessinnen hat, muß jetzt eingreifen. (Rechts: Bowser – 1985 und 1993.)







★ Super Marios Metamorphosen

Marios Spaghettibauch stört ihn beim Schuhe-Zubinden.





Mit einem Super-Pilz wächst Mario aus sich heraus.



Rupft Mario die Feuerblume, kann er auf Koopas feuern.

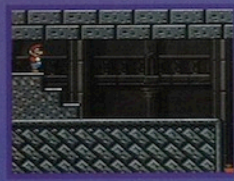


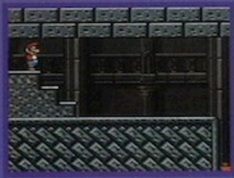
Die Schwammerlwelt





Zuerst muß Mario hüpfenderweise an den beiden Gumbas vorbei. Zur Belohnung gibt es im zweiten Fragezeichenblock von links einen Super-Pilz. In Leipzig auch Dufte-Pilz genannt.





Im vierten Abschnitt einer jeden Welt trifft Mario auf Bowser. In Welt 8 kommt es zur Entscheidung.

Die Mario-Unterwelt (1-2) hat sich etwas verändert. Es gibt aber auch hier drei Warpzonen-Röhren, wenn Mario vom Aufzug am oberen Bildschirmrand nach ganz oben rechts springt.

Ganz besonders gut gelungen ist an dieser Stelle die spannende Begleitmusik, die jetzt im 8-Kanal Stereosound erklingt. Get into the groove!

★ Die Entstehung der Röhren ★

Als Shigeru Miyamoto ein Kind sah, wie es sich in einer Tonne versteckte, war die Idee mit den Röhren geboren.



SUPER MARIO BROS. 2



SUPER MARIO BROS. 2 war ursprünglich gar kein Mario-Spiel. In Japan kennen viele das Spiel unter dem Namen Doki Doki Panic.

★ 4 Freunde ★

MARIO



Nur SMB 2 bietet die Möglichkeit, aus vier verschiedenen Spielfiguren zu wählen. Jeder von ihnen hat natürlich andere Fähigkeiten, wobei Mario stets eine gute Wahl ist.

LUIGI



Luigi springt sehr hoch, ist aber etwas schwer zu kontrollieren. Hält er gerade ein Gemüse in der Hand, wird er automatisch etwas träger. Das liegt am Gemüse-Gewicht.

TOAD



Dem Fliegenpilz Toad sieht man es im ersten Moment nicht an, daß er so stark ist. Problemlos stemmt er das Gemüse nach oben. Manchmal ist er etwas zu langsam.

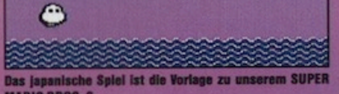
TOADSTOOL



Irgendetwas unter Toadstools Rock sorgt dafür, daß sie in die Luft geht. Und zwar mehrere Sekunden lang! Das kann von den vier Freunden nur sie.

Die Verwandlung

SMB 2 ist wie Doki Doki Panic, nur mit anderen Charakteren und Items.



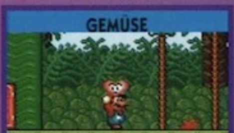
DOKI DOKI PANIC

Das japanische Spiel ist die Vorlage zu unserem SUPER MARIO BROS. 2.

Doki Doki Panic entstand ursprünglich für eine spezielle Videospielmesse in Japan. Später baute man mariotypische Charaktere ein und nannte es SUPER MARIO BROS. 2.

★ Die Ausrüstung ★

GEMÜSE



Kleines und großes Gemüse wird zum Gegner bewerfen benutzt.

HERZEN

Ein aufgesammeltes Herz füllt einen Herzcontainer auf.

SUPER-PILZ



Seine Funktion kennen wir bereits aus anderen Mario-Spielen.

BOMBE



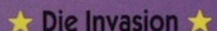
Sie kann geworfen werden und wird explodieren. Aber Vorsicht!

SUPER MARIO ALL·STARS™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

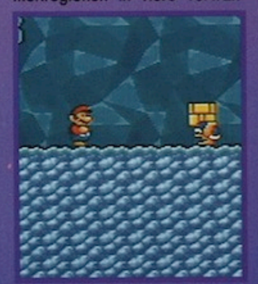
SUPER MARIO BROS. 3

1991 erschien in Deutschland der dritte Teil der Super Mario Bros.-Serie. Bis heute ist SUPER MARIO BROS. 3 eines der erfolgreichsten NES-Spiele aller Zeiten.



★ Die Invasion ★

In den letzten fünf Jahren seit SUPER MARIO BROS. 1 ist Einiges geschehen. Mario wurde von der Klempnerinnung zum Klempner des Jahrzehnts gekürt, Toadstool ist viermal Miß Schwammerlwelt geworden und Bowser hat Nachwuchs bekommen. Letzteres ist ein großes Problem, da alle sieben Bowser-Kinder äußerst machthungrig sind. Aus diesem Grund hat Bowser die Herrscher der einzelnen Schwammerlregionen in Tiere verwandelt, damit Larry, Morton, Wendy, Iggy, Roy, Lemmy und Ludwig endlich eine Beschäftigung haben. Die Bewohner der Schwammerlregionen haben das Land natürlich fluchtartig verlassen, statt dessen leben hier jetzt Koopas, Gumbas, Bob-Ombs, Blubbers und viele andere Merkwürdigkeiten. Zusammen mit seinem Bruder Luigi, macht sich Mario erneut auf den Weg, die Bowsers zu vertreiben. Wie immer kann sich Mario verwandeln. In Super-Mario (Superpilz), Waschbär-Mario (Superblatt), Feuer-Mario (Feuerblume), Frosch-Mario (Froschanzug) Waschbäranzug-Mario und Hammer-Mario (Hammeranzug). Mit dieser tollen Ausrüstung sollte es für den italienischen Handwerker kein Problem sein, die acht Schwammerlregionen von Bowsers Schreckensherrschaft zu befreien.



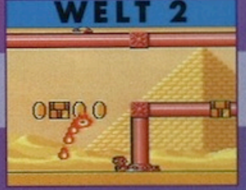


Es gibt viel zu tun!



WELT 1

Das Abenteuer beginnt im Land der Steppe, wo Larry Koopa den König in einen Hund verwandelt hat.



WELT 2

Morton herrscht über die durstigen Koopas, die sich durch das Land der Wüste schleppen.



WELT 3

Die Wasserspiele mit Wendy Koopa verlaufen für Mario leider anders als geplant.







WELT 4

Im Land der Riesen ist Iggy ganz groß und Super Mario winzig klein. Verkehrte Welt!



WELT 5

Im Waschbäranzug kommt Mario spielend durch das Land des Himmels. Auch wenn Roy alles versucht, ihn aufzuhalten.

WELT 6

Lemmy Koopa ist Bowsers zweitjüngster Sohn und derzeitiger König des Landes im Eis. Bald hat Mario es geschafft.



WELT 7

Im Land der Röhren regiert das Böse: Ludwig van Koopa!



SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Das geheimnisvolle vierte Spiel auf der SUPER MARIO ALL-STARS Kassette.

★ Nur für Profis ★

In Japan war dieses Spiel der offizielle Nachfolger von SUPER MARIO BROS. 1. Für die anderen Länder veränderte man das Spiel Doki Doki Panic und machte es zu SUPER MARIO BROS. 2. Durch SUPER MARIO ALL-STARS kommen wir jetzt jedoch auch in den Genuß der „verlorenen Levels". THE LOST LEVELS ist eine Variation des ersten Spieles, nur wesentlich schwieriger. Echte Spielprofis werden darüber natürlich überglücklich sein! Denn endlich sehen sie für sich eine echte Herausforderung!

★ Warp-Zonen ★

Auch in THE LOST LEVELS gibt es Warpzonen, aber . . . Wer nicht aufpaßt, gerät in Welt 4 möglicherweise in eine Warpzone, die ihn wieder in Welt 1 transportiert. Neben den Negativ-Warps gibt es jetzt auch einen Mini-Pilz, der Mario wieder klein macht.

★ MARIO ★

Auch in THE LOST LEVELS kann sich Mario verwandeln, in Super-, Feuer- und Mini-Mario. Das gilt auch für Luigi . . .

Den Superpilz kennt ja schon jedes Kind. Er macht Mario groß!

Den Mini-Pilz kennt dagegen niemand. Er ist hochgiftig!



Die gute, alte Warpzone, die Mario ein paar Welten weiter bringt. Sie ist wieder da.



Mario wirft für sein Leben gerne mit Feuerbällen auf Koopas. Jeder braucht halt sein Hobby...!

Nanu? Was ist das??? Manche Warpzonen führen in zurückliegende Welten. Leider!

MEHR ÜBER DAS SPIEL DES JAHRES

Viele von Euch besitzen vielleicht nur ein Super Nintendo, wollten aber schon immer einmal die alten Mario-Abenteuer spielen. Das ist mit SUPER MARIO ALL-STARS jetzt möglich! Aber was ist, wenn Ihr Fragen habt? – In den alten Club Nintendo-Ausgaben findet Ihr allerlei mariomäßige Tips. Auch im „Super Mario Power Spieleberater" wimmelt es nur so von Tricks.







TM

2-1 CONERIA

Wow! – das Starfox-Team hat sich langsam aber sicher eingespielt. Andross in Level 1-6 dürfte doch kein Problem gewesen sein – oder? Aber vergeßt alles, was ihr bisher gesehen und gehört habt, im 2. Abschnitt geht es noch heißer her. Okay: Festhalten und los geht's ins intergalaktische Getümmel. (ak)

Zu A

A

Der Weg der 4 Tore

Der Twinblaster schenkt allen Besitzern doppelte Feuerkraft. Um an dieses heiße Teil zu gelangen, muß Fox McCloud nacheinander durch die 4 Tore fliegen.



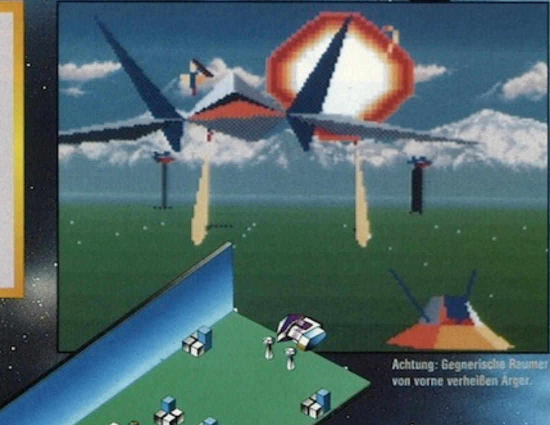


Kein Weg führt zurück! Auf sie mit Mohrrübe, würde Peppy mümmeln!

Mit der L- und R-Taste durch die engen Gassen.

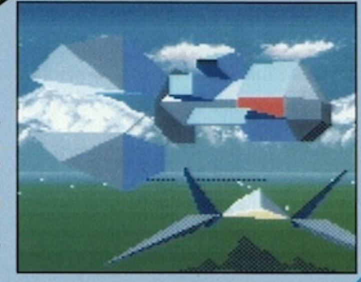
Level 2

Hoch über Coneria geht die intergalaktische Schlacht weiter. Einen heimtückischen Hinderniskurs erwartet das Starfox-Team. Doch das wirkliche Problem sind die feindlichen Raumer, die sich hier rumtreiben. Benutzt oft die L- und R-Tasten, um auszuweichen.



Achtung: Gegnerische Raumer von vorne verheißen Ärger.

Attack Carrier



Wie schon der Endgegner von Level 1-1, ist diese Metallkiste voll schlechter Laune. Ein Trick: Während ihr mit L oder R eine Seitwärtsrolle macht, kann der Carrier-Laser nicht verletzen.

Auf geht's ins Schwarze Loch!

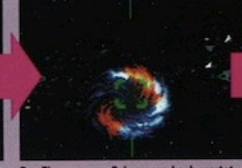
Eine Warpzone zu den Stages 2-4, 3-4, 1-5 winkt allen wagemutigen Sternenstürmern, die sich ohne zu Zögern ins schwarze Loch stürzen. Vor dem mittleren Versorgungsring in Stage 1-2 erscheinen 3 Asteroiden-Säulen mit goldener Mitte. Alle drei Säulen sowie ein darauf folgender grinsender Asteroid müssen aus kurzer Entfernung zerblastert werden. Dann ins Schwarze Loch fliegen.



Möglichst nahe rankommen lassen und die goldene Mitte zerschießen.



Ein grinsender Asteroid lacht Dich aus – zerstört ihn.



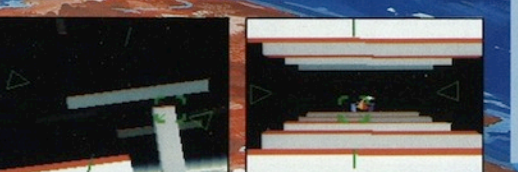
Der Eingang zum Schwarzen Loch wartet.



Das Schwarze Loch ist voller Extras und Ausgängen zu drei Levels.

STAGE 2-2 SEKTOR X

Mittlerweile dürften die L- und R-Knöpfe am Durchglühen sein – aber nicht aufgeben, metallene Hindernisse bekommen dem Starfox-Team überhaupt nicht. Bald wird der Rock Crusher auf Euch zukommen. Jetzt ist es vielleicht an der Zeit, Slippy mit ein paar Mehlwürmern zu füttern – oder was meint Ihr?



Rock Crusher

Mit neuer, stärkerer Feuerkraft kehrt der Rock Crusher zurück. Bratet den Lasern zuerst eins über, dann in die Mitte stellen, drehend (L/R) den Raketen ausweichen und auf das Zentrum ballern.



STAGE 2-3 TITANIA

Titania, der Rohstofflieferant von Coneria, ist von Andross eingenommen. Um den Planeten zu retten, muß das Team über die Oberfläche fetzen und die Walkers, die Geher des Unheils, sowie Bodenlaser beseitigen. Es folgt ein schmaler Eingang zum Professor Hanger. Bei den drei Toren das rechte benutzen, um den Eisnebel zur verlassen. Hinter dem Mittleren ein Power-Up.



A

Walkere, die Geher des Unheils, schrecken vor keinem Schritt zurück!

Ballert auf ihre Beine und zerstört sie.

Professor Hanger

In dieser schwierigen Passage (nicht zum Einkaufen!) helfen keine Tricks, sondern nur viel Erfahrung, Geduld und gute Nerven. Haltet also besser Peppy das ständig offene Plappermaul zu.



STAGE 2-4 SEKTOR Y

In Sektor Y treiben komische Kreaturen ihr Unwesen. Sie sind aus flexiblem Metall gefertigt und hatten als Vorbild der Meerestiere: Sternentintenfisch, gigantische Stachelrochen und Amöben. Diese Amöben kann man durch Drehen abschütteln (L-/R-Taste). Am schwierigsten wird der Kampf mit der Plasma Hydra.



Plasma Hydra

An beiden Enden von Plasma Hydras unheilverkündenden Armen ist eine dreizackige Klaue, die sich gefährlich öffnet und in diesem Moment getroffen werden kann. Achtung: Abgeblasterte Klauen kommen wieder, wenn man zu lange wartet.



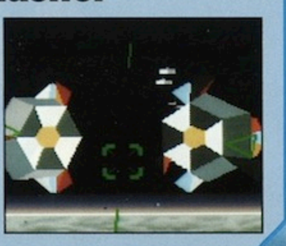
STAGE 2-5 VENOM

Hereinspaziert! Am Ende vom Stage Venom erwartet das Starfox-Team der Metal Smasher. Doch zuvor müßt ihr allerlei Müll aus dem Weg fliegen, insbesondere den explodierenden Metall-Hülsen, die in kleinere Stücke bersten und gefährlich bleiben. Zerstört die Dinger möglichst früh und benutzt die Nova-Bomben. Später gibt's Nachschub.



Metall Smasher

Was für ein Typ, dieser Müllschlucker und -Spucker! Er ist zweigeteilt und versucht, Euch in der Mitte klein zu machen. Blastert auf seine gelben Dinger und macht sie alle nieder! Im Notfall Retro-Raketen benutzen.



STAGE 2-6 VENOM BASIS

Auf dem langen, schmalen Weg zu Andross heißt es, auch nach hinten die Augen offen zu halten! Gegnerische Schiffe erscheinen rücklings und müssen erwischt werden, bevor sie wieder abhauen können. Die Balken in der Mitte können zerkrümelt werden.



Zu B

B

Die Gefahr lauert von hinten. Den Booster benutzen und ab geht's.

Galactic Rider

Der letzte Wächter vor Andross ist der Galactic Rider. Wenn sich die Türe öffnet, ist er sehr gut mit einer Nova Bombe oder gezieltem Laser aus dem Weg zu räumen. Aber Achtung, die Rider werden herauskommen, wenn Ihr zu lange zögert, und versuchen, Euch von der Seite zu rammen.



MYSTIC QUEST™ LEGEND

Die Schlacht um den Kristall der Erde

Der Hauch der Dunkelheit war über das Land gekommen. Eiskalt und vernichtend. Horden von Dämonen waren eingefallen, plündernd und brandschatzend. All die Hoffnung, all der Frohsinn, der die Bewohner noch vor geraumer Zeit begleitete, wurde ihnen auf einen Schlag entrissen. Hoffnungslosigkeit regierte, grau und trist. Derjenige, der sich verantwortlich zeigt, für diesen gar schändlichen Überfall, über den es hier zu berichten gilt, ist der DÄMONENKÖNIG, der Statthalter alles Schändlichen auf Erden. Respektlos und unbarmherzig entwendete er die heiligen Kristalle der Erde aus dem Focusturm und versucht die Herrschaft an sich zu reißen. Selbst die Naturgewalten schienen sich in den unbarmherzigen Klauen des Dämonen zu befinden. Vulkane brachen aus, blühende Landschaften verwandelten sich in Eiswüsten und Erdbeben erschütterten das einst so friedvolle Land. Die Bewohner verloren alle Hoffnung und auch das Lachen schien aus ihren Gesichtern verschwunden, die nun an versteinerte Zerrbilder einer längst vergangenen Zeit erinnern. Es war genau so geschehen, wie es die Prohezeiung der Alten vorhergesagt hatte. Der Hades hatte seinen schwarzen Schlund geöffnet und das Böse hatte sich wie lähmender Nebel, langsam und kriechend, über das Land verteilt. Doch auch er, dem prophezeit wurde, er würde das Land von all dem Bösen reinigen, auch er war erschienen. Unverhofft, wie ein Regenbogen in der Nacht, erschien der hochwohlgeborene Held, um den Ursprung des Üblen für immer zu vertreiben aus dem einst prächtigen Land. Doch eines gibt es zu bedenken: Der Erfolg der Mission hängt nicht allein von dem geneigten Wagemut des tapferen Helden ab, sondern obliegt nicht minder Eurem Geschick, die Dinge, die da harren, tadellos zu dirigieren. Wohlan denn, auf in den Kampf! (mm)



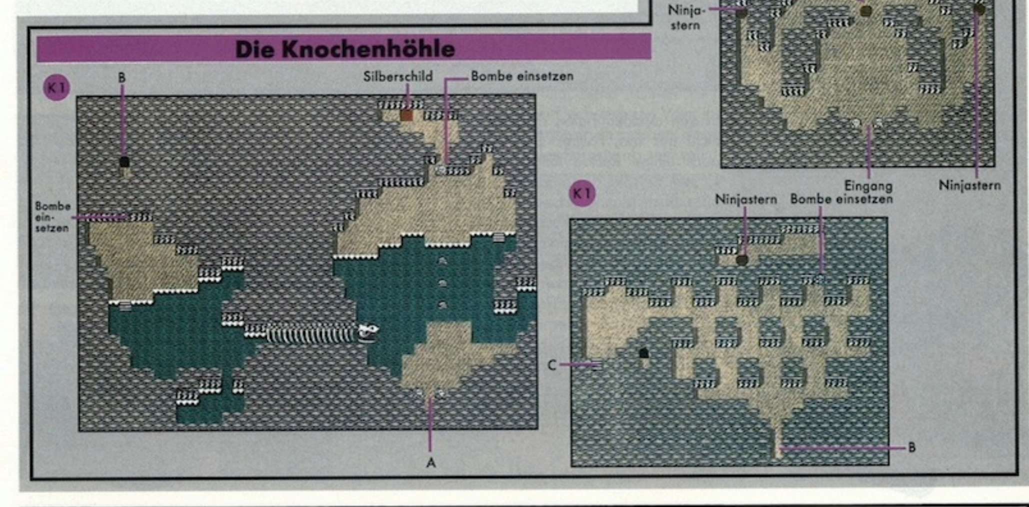
Hier obliegt es Eurer erlauchten Entscheidung welcher Maid Ihr Euch zuerst zuwendet.

Ein grausiger Kampf gegen abstruse Kreaturen ist entbrannt. Wem ist das Schicksal hold?

Kalias Errettung oder die Suche nach dem Elixier

Es war geschehen. Diese fleischgewordene Unaussprechlichkeit, die im Inneren des seltsam anmutenden Baumes schlummerte, hatte Kalia mit dem Atem der Lähmung geküßt und sie auf diese Weise vergiftet. Euer Herz schrie nach Rache, schrie danach, denjenigen zu finden, auf dessen Konto dieser gemeine und hinterhältige Anschlag zurückzuführen war – Mino Taurus. Kalias Mutter, die das drohende Unheil vorhersah, erscheint und bedeckt ihre Tochter mit der wohligen Liebe und Obhut, wie nur eine Mutter sie ihrem eigen Fleisch und Blut geben kann. Doch Kalias Lage war ernst und nur der hochwohlgeborene Trank der Geweihten konnte sie aus ihrer mortalen Lethargie reißen. Dieser Trunk befindet sich in der Knochenhöhle und diese im Nordwesten. Wohlan denn, tapferer Recke, das Abenteuer ruft!

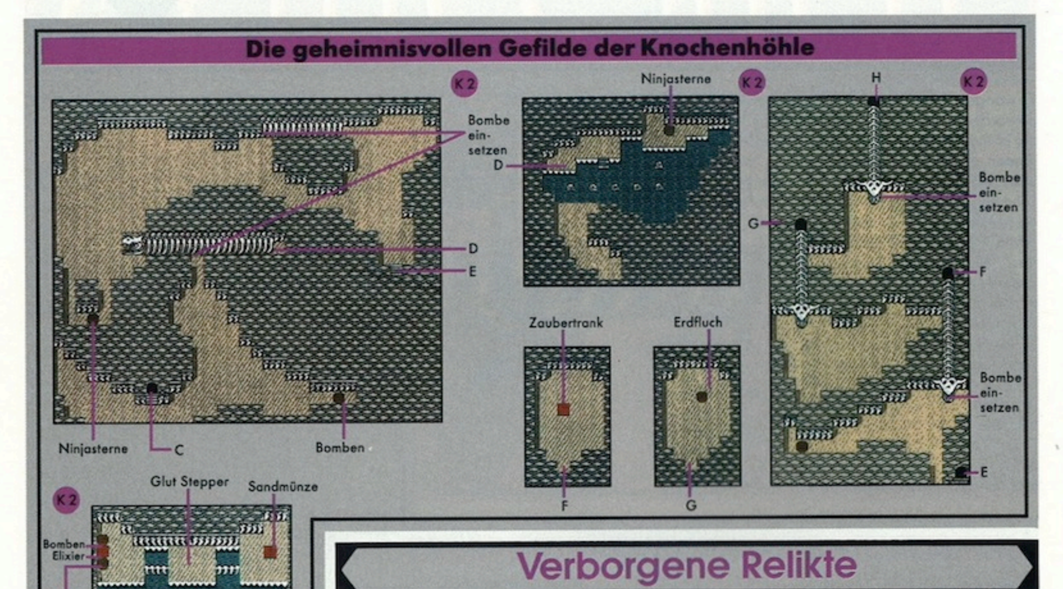






Gift Zwerg	Schleim Keim	Mino Taurus	Amok Baum
Dieses kleine Männlein hat nichts anderes im Sinn, als das in Euch lodernde Feuer des Lebens auszulöschen. Ein gar garstiger Geselle.	Ein giftiger Schleimklumpen, der alles in seiner Umgebumg mit der stinkenden, fäulnisbringenden Verderbnis aus den Abgründen der Unterwelt verpesten will.	Halb Mensch, halb wilde Bestie, wütet dieser Gehörnte schnaubend, Stürme heraufbeschwörend, durch die Steppe mit seiner blitzenden Klinge.	Einst Zögling einer der vorzüglichsten Baumschulen des Landes, wurde er von bösen Ranken auf die schiefe Bahn gezogen.

Die geheimnisvollen Gefilde der Knochenhöhle



Verborgene Relikte

In den dunklen Tiefen der Knochenhöhle lauern nicht nur Tod, Fäulnis und Verwesung, sondern auch einige Relikte längst vergangener Zeiten, so zum Beispiel das mächtige Silberschild und ein altes Buch, das in schwer verständlichen Schriftzeichen von dem Erdfluch berichtet und wie er einzusetzen ist. Auch das Silberschild wird dem hochwohlgeborenen Helden dieses Abenteuers von Nutzen sein, kann er sich damit doch stärker verteidigen und sich den üblen und bösartigen Angriffen seiner Gegner besser erwehren. Mittels seiner erlernten Fähigkeit, Bomben zu entzünden und diese zur Explosion zu bringen, kann unser tapferer Recke in katakombe Bereiche der schauerlichen Knochenhöhle vordringen, die noch nie ein Streiter vor ihm zu sehen bekam.

Silberschild

Erdfluch







Kloaken Frosch	Basilisk	Schundwurm	Flügel Brut
Ein gigantischer Frosch, der fäulnisbrütenden, verseuchten Kloaken entstammt und giftigen, zersetzenden Schleim auf seine Gegner schleudert.	Diese teuflische Echse frißt alles, was ihr in den Weg kommt, vor allem riesige Giftkreaturen. Für junge Helden hält sie ihre Klauen bereit.	Der Schundwurm ernährt sich hauptsächlich von den dickflüssigen Lebensflüssigkeiten anderer Lebewesen, aber auch von veritablen Felsbrocken.	Ein spitzer Schnabel, rasiermesserscharfe Krallen, die ihre Opfer in Geschnetzeltes verwandeln, sprechen für sich.

Aus den Flammen geboren ... der Glut Stepper

So denn, tapferer Held, der Du hast erreicht den Herren der Knochenhöhle. Nun beweise Deinen wahren Mut und trete dem Glut Stepper, dem Statthalter des Dämonen Königs, entgegen. Doch wisse, wackerer Abenteurer, der Glut Stepper wurde schon vielen zum Verhängnis, da er verfügt über erstaunliche Kräfte. Nur mit vereinten Mächten soll diesem Unhold beizukommen sein. Glücklicherweise befindest Du Dich in Begleitung eines erfahrenen Kämpfers, der den Namen Tristan trägt. Er wird Dir mit seiner Kampfeskraft zuverlässig beistehen in diesem monströsen Duell.



Der Glut Stepper ist der Wächter des Elixiers, das Kalia zurück ins Leben bringen kann. Außerdem wacht er über den Erdkristall, den ihm der Dämonen König anvertraute.

Kalias Genesung und das Wunder von Foresta

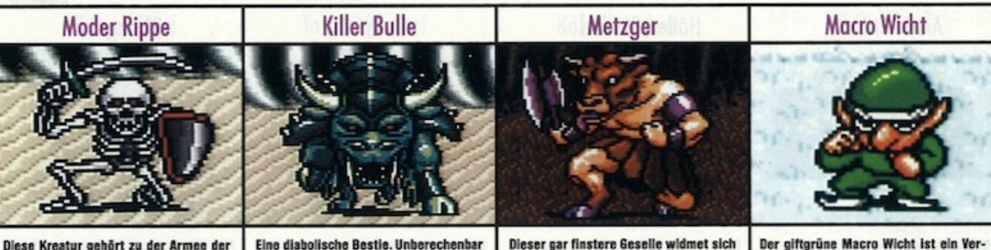
Nachdem der Glut Stepper besiegt ist, erhältst Du neben dem Kristall der Erde das Elixier, das die liebliche Kalia aus den dunklen Schleiern der Ohnmacht reißt. Von dieser Maid erhält der Held neue Informationen, seine Aufgabe betreffend. In Aquaria, einer der prächtigsten und größten aller Städte, scheint das Rätsel verborgen, welches sich hinter dem Kristall des Wassers verbirgt. Glücklich über die plötzliche Gesundung des anmutigen Wesens, beschließt der Held, seine Sachen zu packen und sich auf den Weg ins ferne Aquaria zu machen, das jenseits des Focusturms sein soll.





Informiert Euch genau!

Bevor der wack're Held sich auf seine Reise macht, sollte er nicht vergessen, alle Leute zu befragen, die in dem Dorf Foresta leben. Ganz sicher erhältst Du wertvolle Informationen.



Moder Rippe	Killer Bulle	Metzger	Macro Wicht
Diese Kreatur gehört zu der Armee der Finsternis, die der Dämonen König aus den Untiefen heranzitierte, um sich selbst und seine Pläne zu schützen.	Eine diabolische Bestie. Unberechenbar und diabolisch kündigt das Monster durch seinen Kampfschrei seine Attacken an.	Dieser gar finstere Geselle widmet sich nicht nur totem Fleisch, sondern bevorzugt auch den wilden Kampf mit überaus lebendigen Helden.	Der giftgrüne Macro Wicht ist ein Verwandter des Gift Zwerges und somit nicht minder hinterhältig veranlagt. Tücke lodert in seinen Augen.

Das Herz der Welt ... der Focusturm

Der erste Kristall war gewonnen und Friede war wieder eingekehrt in Foresta. Doch das war erst der Beginn eines langen und steinigen Weges, den unser hochwohlgeborener Held noch zu gehen hat. Sein nächstes Ziel liegt im Nordosten des Landes. Aquaria, die einst in Blüte stehende Stadt am See, war von einem Fluch getroffen worden und befand sich nun gefangen unter einer grauenvollen Eisschicht. Viele der Bewohner waren erfroren oder dem qualvollen Hunger zum Opfer gefallen. Diese Stadt gilt es als nächste zu befreien und so schreitet der Held gen Norden, um zu finden die verwünschte Stadt. Sein Weg führt ihn wieder durch den legendären Focusturm hindurch ...


Der Feuerfluch



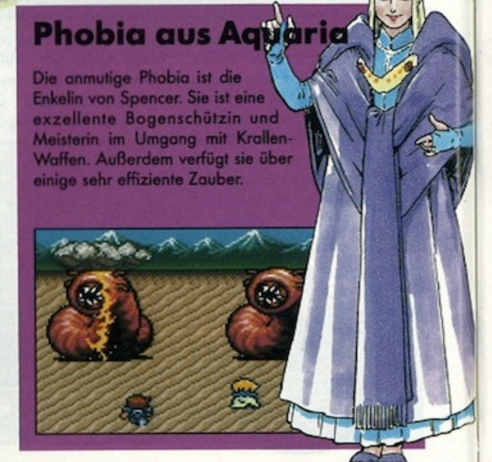


Begegnung im Libra Tempel

Noch bevor der Auserwählte den Platz seiner Bestimmung, Aquaria, erreicht, führen ihn die Pfade des Schicksals an einen gar geheimnisvollen Ort, den Libra Tempel. Schon beim Betreten des Tempels fällt die Stille auf, die unser Held sonst nur von sehr viel friedlicheren Orten her kennt. Sofort bemerkt eine gar liebreizende Frau, die in einer Ecke des Tempels kauert, eine Bewohnerin Aquarias. Die Frau, die sich als Phobia vorstellt, scheint sehr depremiert. Ihre Stadt ist im Eis begraben und ihr Großvater ist verschwunden. Dennoch gelingt es unserem tadellosen Recken, der Frau neuen Mut zu geben und sie zum Mitkommen zu überreden ...







Phobia aus Aquaria

Die anmutige Phobia ist die Enkelin von Spencer. Sie ist eine exzellente Bogenschützin und Meisterin im Umgang mit Krallen-Waffen. Außerdem verfügt sie über einige sehr effiziente Zauber.



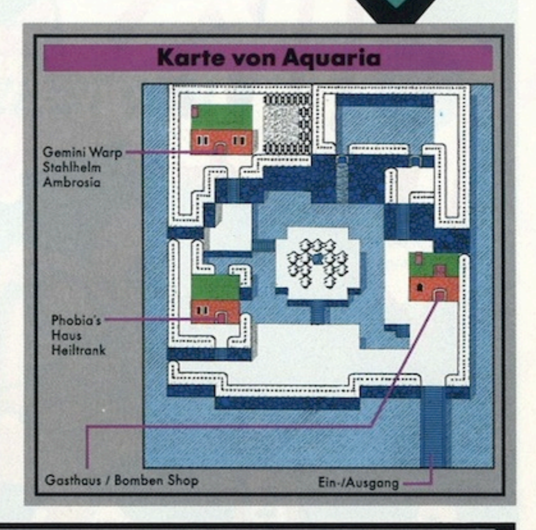
Arsen Kröte	Höllen Stachel	Cinos	Blutegel
Dieser hinterhältige Kriecher speit mit giftiger Arsen-Substanz nach seinen Opfern. Man hüte sich auch vor dem Fäulnisatem der Kröte.	Bösartiger und gemeiner als es jede alptraumhafte Vorstellung zuläßt, attackiert dieser dämonische Skorpion seine Opfer.	Ein gar stacheliger Geselle ist Cinos, das lebende Nadelkissen. Diese Kreatur verfügt über einige bösartige Zauberflüche und kann seine Opfer einschläfern.	Eine allesfressende Kreatur, die nur zu gerne ihre Opfer erwürgt. Durch sein großes Gewicht kann dieser Blutegel Erdbeben verursachen.

Aquaria, die blühende Stadt

Einst war sie eine prächtige, blühende Stadt. Ein Handelszentrum, mit glücklichen Bewohnern. Dann fielen die Horden der Dunkelheit in die Stadt ein und der Dämonen König ließ den eisigen Hauch der ewigen Kälte über die Stadt kommen. Ergo erwartet unseren Helden eine kalte Stadt, deren Bewohner lethargisch, fern jeglicher Hoffnung ihr Dasein fristen. Wird er ihnen helfen können? Zumindest der Glauben der Aquarianer ruht voll und ganz auf den Schultern des jungen Helden.







Die Suche nach dem Kristall des Wassers

Um zu erretten die Bewohner des Städtchens aus ihrer schier hoffnungslosen Lage, bedarf es allen Mutes des tapferen Helden, denn es gilt zu befreien den Kristall des Wassers, der die Verantwortung dafür trägt, daß die einst so blühende Stadt nun ihr Sein im Eise fristet. Im Städtchen selbst sollte der Ritter zunächst alle Bewohner befragen, um von ihnen Informationen zu erhalten. Im Heim von Phobia, der Begleiterin unseres Helden, erfährt eben dieser, daß ihr werter Großvater in einem Tunnel im Eise gefangen ist und dort erst entkommen kann, sobald das Eis schmilzt. Um dieses gar schwierige Unterfangen zu bewerkstelligen, so die Bewohner, bedarf es des magischen Feuerwassers, einer höchst seltenen Mixtur, die nur durch den Libra Opal, den Schlüssel zu verborgenen Gefilden, zu erreichen ist. Dieser Opal wiederum wurde unglückseliger Weise geraubt von einem Dämon, der sich nun in der Winterhöhle, nordöstlich von Windia, verschanzt. So zieht denn unser Held mit seiner tapferen Begleiterin von hinnen, um die Höhle des Dämons zu suchen. Keine noch so große Gefahr wird die beiden mutigen Streiter aufhalten, wenn es gilt, verzweifelten Menschen zu helfen.





Trauer Gaul	Tornado Amsel	Käfer Raucher
Halb Mensch, halb Pferd ... ganz Dämon. Er attackiert mit dem Alptraumbogen, dessen Pfeile ihren Opfern eben diese bescheren.	Ein Adlermensch, der wie ein Berserker auf seine Opfer losgeht. Mit spitzem Schnabel und scharfen Krallen attakkiert er seine Gegner.	Diese Unaussprechlichkeit raucht tatsächlich mit großer Vorliebe Käfer. Nur Käfer? Überzeugt Euch selbst davon.

Das, geneigte Leser, die Ihr verfolget den langen und steinigen Weg unseres hochwohlgeborenen Helden, soll erst der Anfang eines noch viele Monde dauernden Abenteuers sein. So gehabt Euch denn wohl, die dunklen Schatten des nächsten Abenteuers werden Euch schon bald erreichen ...

BUBSY™

In krallende Begegnungen der pelzigen Art

Irgendetwas läuft hier schief…

…denkt sich Bubsy, der katzencoole Luchs. Dabei hatte der Tag ganz normal angefangen. Bubsy war morgens aufgewacht, hatte sich einen „Cool Cat" Cocktail genehmigt und ein paar Mäuse – oder waren es Ratten – zum Frühstück verspeist. Als er jedoch auf die Straße trat, dachte er, sein Puschel brennt. Überall sausen fliegende Untertassen umher und albern aussehende Knilche wollen ihm ans Fell. „Ohne mich", denkt sich Bubsy und macht sich fauchender Weise auf den Weg durch die sechzehn(!) riesige Level, um das Mutterschiff der Wollies wieder dorthin zu schicken, wo es her kam, wo immer das auch sein mag. Viel Glück, Bubsy! (mm)





DIESE KATZE IST COOL!



Sie kratzt und beißt

Na klar, denn wer sich wehrt, lebt nie verkehrt! Bubsy kann seine Gegner außer Gefecht setzen, indem er von oben auf sie springt. Außerdem kann der kleine Pelzknäuel schweben, wie ein junger Gott. Aber bitte, Kinder, probiert das nicht selber aus!





Der fliegende Pelzknäuel

Bubsys Flugfähigkeiten können ihm in mehreren Situationen von großem Nutzen sein. Vor allem wenn es darum geht, weite Schluchten zu überspringen. Hierbei nimmt Bubsy Anlauf, springt hoch ab und segelt dann über das Hindernis.





KAPITEL 1 – Die Wollfäden des Schicksals

Gleich im ersten Level erwarten unseren pelzigen Freund einige dicke „Hunde". Seine Aufgabe ist es, das Levelende, einen riesigen Wollknäuel, zu finden. Rote Ausrufezeichen symbolisieren Zwischentore, an denen man abspeichern kann. Desweiteren gibt es für Bubsy noch versteckte Eingänge, Power-Ups und Continues zu finden. Aber auch die üblen Wollies halten einige Überraschungen bereit…





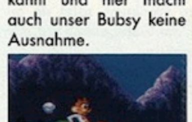
KAPITEL 2

Das zweite Level ist stark an das erste angelehnt, besitzt jedoch einen höheren Schwierigkeitsgrad.



KAPITEL 3

Daß Katzen wasserscheu sind, ist allgemein bekannt und hier macht auch unser Bubsy keine Ausnahme.







Bubsy ist zwar wasserscheu, doch Fliegen gehört zu seinen Lieblingsbeschäftigungen. Besonders cool findet er es, sich von einem Ast in die Lüfte katapultieren zu lassen.



KAPITEL 4 Eine jahrmarktliche Abfahrt

Bubsy auf dem Jahrmarkt. Daß hier kein Auge trocken bleibt, könnt ihr Euch sicher vorstellen. Zumal der von uns allen geliebte Pelzball nicht alleine dort ist. Jede Menge Wollies sind hinter ihm her. Dennoch hat Bubsy auch hier seinen Spaß. Er kann mit der Achterbahn und mit den Raketenautos fahren. Aber auch sonst wird unsere Grinsekatze hier noch einige Geheimnisse lüften können.







Wow, das ist cool! Eine gemütliche Fahrt mit der Achterbahn hat bisher noch jede Katze angeturnt.

KAPITEL 5

Weil es Bubsy hier so gut gefällt, hat er beschlossen, gleich noch für zwei weitere Level zu bleiben.



KAPITEL 6

Meine Güte, so viel Spaß hatte Bubsy nicht mehr, seit er den Hund des Nachbarn mit Katzenstreu gefüttert hat.



KAPITEL 7 Die Guten, die Bösen und die Wollies

Muß das sein? Jetzt ist Bubsy auch noch im Wilden Westen gelandet. Die Wollies wollten sich doch tatsächlich mit dem Zug aus dem Staub machen, aber da kennen sie Bubsy schlecht. Was sich eine Katze vornimmt, setzt sie auch durch, besonders, wenn sie dabei noch die Gelegenheit hat, dümmlichen Giraffen auf dem Kopf herum zu springen.





Mit Hilfe dieser Giraffen kommt unser Pelzknäuel hoch hinaus.

KAPITEL 8

Ein wahrer Hindernisparcours wartet hier auf den tapferen Pelzball. Bubsy muß sich wieder zur Lok vorkämpfen und die Notbremse ziehen.



KAPITEL 9

Hier findet sich gleich im ersten Wagen das schwarze T-Shirt. Bubsy trägt es besonders gerne, denn es macht ihn unsichtbar.





BUBSYMAGIE 1

Bubsy ist ein Meister im Grimassen schneiden. Er hat so viele verschiedene Gesten drauf wie kaum ein anderer Held. Probiert es aus, indem Ihr Bubsy mal nicht beschäftigt.





KAPITEL 10 Sind Biber lieber?

Diese Frage stellt sich Bubsy schon seit langem und hier, in diesem Level, bekommt er eine Antwort darauf. Sie sind es eben nicht, auch sie wollen Bubsy an die Wolle. Da gibt es also nur eins, Anlauf nehmen und auf sie mit Gebrüll. Diese Biber sind wie Frauen, sie sehen ganz nett aus, doch wenn man sie näher kennenlernt, nagen sie an Euren Nerven. Bubsy löst diese Probleme auf seine Art…





Auf diesen kleinen Plattformen muß sich Bubsy ganz langsam und sehr vorsichtig bewegen.

KAPITEL 11

Wieder einmal steht Bubsy vor der Wahl, sich für die obere oder die untere Route zu entscheiden. Nun, wie er sich auch entscheidet, beide Wege können in die ewigen Jagdgründe führen…



KAPITEL 12

Am Anfang dieses Levels fragt Bubsy nicht zu Unrecht, ob sich ein Tierarzt im Publikum befindet, denn nach dieser Stufe wird er einen nötig haben, falls noch etwas von ihm übrigbleibt.



KAPITEL 13

Oh-oh, nun geht's aber los. In diesem Level darf sich die Grinsekatz keinen Fehltritt leisten, sonst geht's bergab. Außerdem nerven diese blöden, eierlegenden Hennen.



KAPITEL 14

Die Wollies haben aufgerüstet und kommen nun sogar mit Raketenautos angeflogen. Aber selbst das kann unseren Pelzpuschel nicht aus der Ruhe bringen.



KAPITEL 15

Langsam wird es richtig ungemütlich hier im Wald. Nicht nur, daß die Wollies hinter Bubsy her sind, nein, jetzt fliegen auch noch total verblödete Bienen hinter ihm her…



BUBSYMAGIE 2

An dieser Stelle möchte Euch Bubsy noch einmal zeigen, was er so alles kann, seine Fähigkeiten sind schier unerschöpflich.





KAPITEL 16 Wollies go home!

Geschafft, dies ist das letzte Level. Wenn Bubsy es wirklich bis hierher geschafft hat, kann er sich schon etwas einbilden. Aber das tut er ja ohnehin schon. In dieser letzten Stufe wird Bubsy es mit den Zwillingsköniginnen der Wollies zu tun bekommen, Poly und Ester…







Der Wollie-Showdown! Viel Glück Bubsy, im Kampf gegen Poly und Ester.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Die vorlauten Wikinger sind los...

...und erobern das Super Nintendo Entertainment System ohne Hemmungen. Lost Vikings, eine abgefahrene Mischung zwischen Super Mario (Jump'n Run) und Lemmings (Strategie), fordert neben Joypad-Artistik jede Menge Hirnakrobatik. Ein Hit mit vielen coolen deutschen Bildschirmtexten. Dabei sind drei echte Wikinger-Brüder beteiligt, nämlich Baleog, der Schreckliche, Erik, der Flinke und Olaf, der Starke. (ak)



THE LOST VIKINGS



Verloren im Raum...

...in einem Raumschiff und fast von allen guten Göttern verlassen, sind unsere drei tapferen Recken in ihrer Wikingerehre gekränkt. Wie konnte das passieren, was geschah? Und was ist überhaupt ein Raumschiff? Und wie kamen sie in dieses Raumschiff? Ganz einfach: Eines nachts, nach einer erfolgreichen Jagd, während die drei Brüder tief schliefen, flog Tomator, ein intergalaktischer Zoowärter, mit seinem Raumschiff über das kleine Wikinger-Dorf auf der Suche nach einer besonderen Tierart. Und SCHWUPS! wurden die drei Brüder aus ihren befellten Wikingerbetten direkt in das Raumschiff von Tomator gebeamt. Hierbei unterlief Tomator ein kleiner Fehler, so daß seine drei Wunschkandidaten nicht im Sammelraum landeten, sondern in den verschlungenen Versorgungsgängen des Raumschiffes. Und dies ist DIE Chance für die drei Wikinger. Denn geheimnisvolle Zeitstrudel im Inneren des Raumschiffes versetzen die drei Brüder in immer neue Welten. Werden sie jemals wieder zurückfinden! Frau und Kinder und guter, nordischer Met erwarten sie schon.







Ein fröhlich gesinnter intergalaktischer Zoowärter fliegt mit seinem Raumschiff über das friedlich schlummernde Dorf und entführt die drei Wikinger Olaf, Baleog und Erik direkt aus ihren Betten von Frau und Kind in die Weiten des Raumes. Diesen Kulturschock gilt es erst einmal zu überwinden.

Gemeinsame Stärke finden!

Im Verlauf von Lost Vikings (37 Level und Passwörter) müssen die drei Wikinger in jeder Spielstufe einen Ausgang finden. Zu diesem Zweck besitzt jeder der drei Wikinger-Brüder, ob man es glauben will oder nicht, seine eigenen, speziellen Fähigkeiten. Doch einzelne Fähigkeiten nutzen nichts. Nur in gemeinschaftlicher Teamarbeit, in der geschickten Kombination einzelner Fähigkeiten, lassen sich die Hindernisse aus dem Weg räumen oder geschickt umgehen. So kann zum Beispiel nur Erik, der Flinke, in die Höhe springen, während Olaf, der Starke, sein Schild über den Kopf hält. Muß nun ein Schalter an der Decke betätigt werden, damit eine Stromfalle deaktiviert wird, kann Erik auf Olafs Schild springen und den Schalter betätigen. Aber aufgepaßt, so manche Gemeinheit wartet auf die drei Kumpels, und Ihr müßt immer alle drei unversehrt zum Ausgang führen, damit es weitergehen kann. Zum Glück gibt es unterwegs so einiges zu finden, das das Überleben unter verschärften Bedingungen um einiges komfortabler gestalten kann: So bringen zum Beispiel Steaks verlorene Gesundheitspunkte zurück. Aber es gibt auch Smartbomben, Gravitationsstiefel u.v.m.



Baleog der Schreckliche

Er packt in feste Hand sein Schwert, Pfeil und Bogen und plättet am liebsten Monster. Mit seinen Pfeilen kann er auch entfernte Schalter betätigen!

Erik der Flinke

Er kann flitzen wie ein nordisches Rentier und springen wie ein Lachs. Außerdem kann er mit Anlauf und seinem Helm Wände einreißen, daß es nur so rummst!

Olaf der Starke

Er ist ein wenig schwerfällig und tumb, kann aber mit seinem Schild durch die Luft gleiten (ein Schildgleiter) und Angreifer blocken sowie als Plattform dienen.

Wikinger und ihre Fähigkeiten

SPRINGEN



Olaf kann als Plattform dienen. Man muß den B-Knopf drücken, damit er das Schild über seinen Kopf hebt. Nun Erik auswählen und auf Olafs Schild springen lassen.

SCHILD-BLOCKER



Olafs Schild dient nicht nur ihm selbst als Segelmaschine und als Plattform für andere, er kann damit auch sehr gut ankommende Monster aufhalten, bis Hilfe naht.

FLIEGEN



Olafs dickes Holzschild ist eine aerodynamische Spezialkonstruktion aus den Hitech-Entwicklungslabors der Wikinger. Er gleitet damit von oben sanft zu Boden.

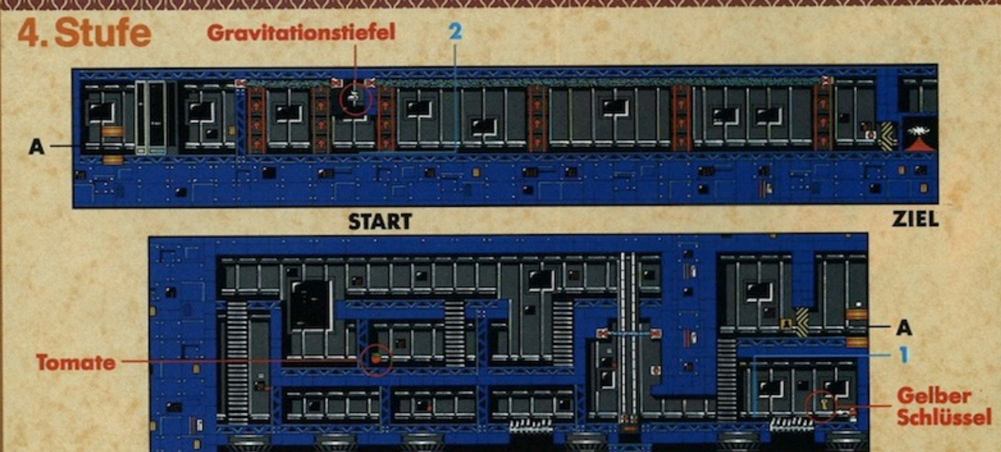
ZUSCHLAGEN



Baleogs Schwert schlägt kräftig zu, während seine Pfeile auch weit entfernte Gegner aus dem Weg räumen und Schalter aktivieren können, wenn man zwischen den Brüdern hin- und herschaltet.

Stufe 1-4: Verloren im Raum

Den drei Wikingern kommt es etwas sehr verdächtig vor, als sie sich plötzlich in einem Raumschiff wiederfinden und die Sterne im Hintergrund an ihnen vorbeirasen. Sie erfahren, daß sie von Tomator, dem gräßlichen croutonischen Herrscher entführt wurden, um in einen Zoo gesteckt zu werden. Da hat Tomator die Rechnung aber ohne die drei Wikinger-Wirte gemacht. Sie lauschen im Inneren des Raumschiffs Techno-Musik, was ihnen eine wilde Freude macht. Und endlich, sie beginnen, das Raumschiff auf dem Weg nach einem Ausgang zu erforschen. Zum Glück ist diese Stufe recht einfach zu meistern. Es müssen ein gelber Schlüssel zu einer verschlossenen Tür gefunden werden (Na, so was aber auch,) sowie die Gravitationsstiefel. Viel Spaß.



1. Olaf's Schildschutz

Hier kommt es auf absolute Präzision und gutes Timing an: Während Olaf mit dem Schild den Laserangriff blockt, muß Erik über den Fleischwolfboden auf den gelben Schlüssel springen und sofort wieder zurück.



2. Erik, spring!

Um an die Gravitationsstiefel zu gelangen, muß Olaf sein Schild nach oben halten und Erik als Plattform dienen. Erik kann nun daraufspringen und sich das begehrte Schuhwerk unter die Wikingerfüße schnallen.



Der gelbe Schlüssel



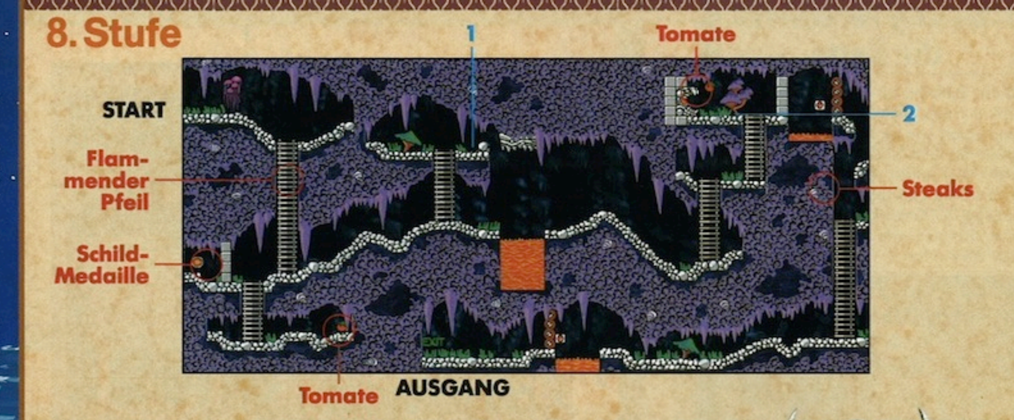
Mit dem gelben Schlüssel läßt sich das zugehörige Schloß ohne Probleme öffnen. Was man wohl mit dem roten Schlüssel machen kann? Fragen über Fragen!

Gravitationstiefel

Diese Dinger sind schwer, sehr schwer. Wenn man sie an den Füßen hat, kann man durch Gravitationsfelder gehen, ohne nach oben gesogen zu werden.

Stufe 5-11: In der Steinzeit

Lange bevor es böse Aliens oder brave Wikinger in der Weite des Universums gegeben hatte, lebten auf manchen Planeten primitive Kreaturen, die nur eines im Sinne hatten: Fressen, ohne selbst gefressen zu werden. Es war dies die Steinzeit.
Und genau in diese wenig gemütliche aber verfressene Epoche verschlägt es nun unsere drei Wikinger auf der Suche nach der verlorenen Zeit und Dimension, auf der Suche nach ihrer Heimat. Doch ein echter Wikinger verzagt nicht und beißt die Zähne zusammen. Auch läßt er sich von kleinen, hungrigen Dinos keine Bange machen. Die drei Brüder Erik, Baleog und Olaf stellen sich der neuen Herausforderung ohne Probleme. Mögen die Götter mit ihnen sein.



1. Baleogs Schuß

An dieser Stelle scheint ein Weiterkommen nicht möglich. Wenn Baleog den Flammenden Pfeil gefunden hat, kann er mit einem Schuß die Barriere überwinden – eine Brücke entsteht.




2. Erik legt los

Erik muß mit seinem Quadratschädel die linke Mauer einrennen. Damit ihn keine Feuerkugel hinterrücks abfackelt, muß sich Olaf mit seinem Schild schützend vor den Feuerball-Spucker stellen.





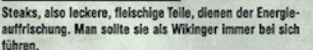
Tomaten



Eine feuerrote Tomate, steckt voller Mineralstoffe und bringt den Wikinger-Brüdern einen erfrischenden Lebenspunkt zurück.

Steaks





Steaks, also leckere, fleischige Teile, dienen der Energieauffrischung. Man sollte sie als Wikinger immer bei sich führen.

Stufe 12-17: Nördlich des Nils

Nun, da die Wikinger durch den Zeitstrudel in Ägypten gelandet sind, scheint die Hitze der Schlacht erst richtig zu beginnen. Dabei sind heftige Sandstürme und giftige Skorpione noch das kleinste Übel, das unsere Helden erwartet. Zu dritt müssen sie durch verschlungene Pyramiden-Gänge einen Ausgang suchen, vorbei an speertragenden Pyramiden-Wachen und hinterhältigen Fallen.

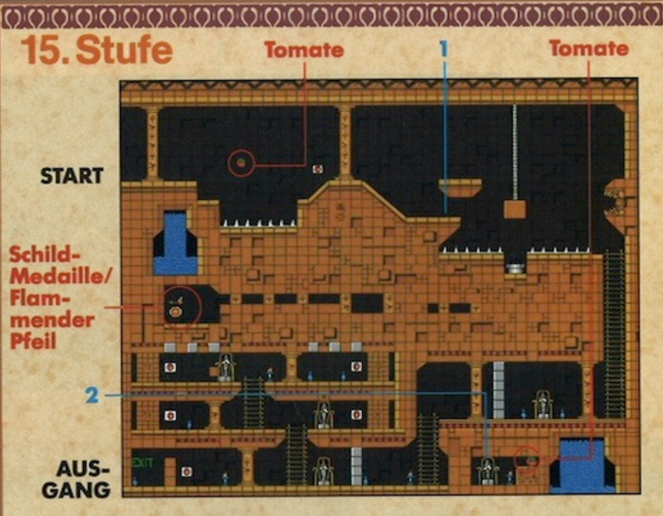
Baleog sollte immerzu sein Schwert, sowie Pfeil und Bogen bereithalten, da die Pyramiden-Wächter jederzeit auftauchen können. Die 15. Stufe fordert ein wenig Geschick mit Erik – er muß springen, aber auch ein flottes Schwert oder Bogen für Baleog, damit die Wächter in Schach gehalten werden können.

1. Baleog zerschießt die Kette

Diese Stelle hat es in sich! Zuerst muß Erik auf den Stein der Kette springen und sofort wieder zurück – der Stein zieht die Kette nach unten. Nun kann sich Olaf unten hinstellen, um die Feuerbälle zu blocken, während Baleog die Kette durchschießen kann. Der Stachelboden verschwindet und der Weg ist frei.







2. Die Symbole merken

Damit sich der Ausgang zeigt, ist es notwendig, die Wand gegenüber rechts mit Erik umzurennen, sich die Symbole der Steintafel zu merken, und diese Symbole mit den vier Schaltern nachzubilden.





Schild-Medaille





Mit der Schild-Medaille erhält man einen blauen Lebenspunkt, als Bonus.

Flammender Pfeil



Mit dem Flammenden Pfeil ist Baleog in der vorzüglichen Lage, hartnäckige Hindernisse zu beseitigen, die normalen Pfeilen widerstehen.

KURZ VORGESTELLT

Auf der Suche nach Tomator, in dessen Raumschiff sie durch die Zeit reisen, haben die drei Wikinger noch lange nicht den Ausgang zu ihrem Dorf gefunden. Manchmal, während des Spieles, beschleicht die drei Brüder der Verdacht, von Außen gesteuert und beobachtet zu werden.
Aber wollen wir sie in dieser Ahnung nicht noch bestärken; sind doch die Brüder fern ihres Dorfes als Fremde in Raum und Zeit verwirrt genug. Außerdem werden ihnen auf dem weiteren Weg noch eine Menge Merkwürdigkeiten begegnen, die ihren Wikingerverstand auf eine harte Probe stellen.
Zum Glück verlieren die drei Brüder nie ihre gute Laune und sind schnell dabei, wenn es etwas zu essen oder trinken gibt. Der Spieler sollte sich jedoch darauf gefaßt machen, die merkwürdigsten Kommentare zu hören, wenn er eine Spielstufe nicht gleich beim ersten Mal durchspielen kann.

Stufe 18-25: Süßes Einkaufen

Die übelsten Gemeinheiten erwarten in dieser Welt die Wikinger-Brüder. Ein paar Tips: Olaf ist in der Lage, mit seinem Schild nach oben die brutalen Stampfer schmälerer Natur aufzuhalten. Außerdem sollte man die Smartbombe nicht verachten, sie löst so manches als unüberwindlich erachtetes Problem mit einem Schlag.





Stufe 26-33: Im Wunderland

Nur die Götter oder entfernte Programmierer werden es wissen, wie man sich so eine Ungezogenheit ausdenken konnte: Die Wikinger müssen sich in dieser Stufe selbst aufpumpen und schweben wie alberne Luftballons durch die Gegend. Dies ist nicht nur lustig, dies schaut auch besonders lustig aus, wenn die Kleider zu eng werden, daß fast die Hose platzt.



Stufe 34-36: Zurück im Weltraum

Sehr schwere Stufen erwarten Euch zurück im Weltraum. Das gesamte croutonische Raumschiff ist mit Fallen gespickt und sollte nur mit äußerster Vorsicht betreten werden. Baleog wird die Gelegenheit haben, den längsten Bogenschuß seines Lebens abzufeuern, um einen Schalter zu aktivieren. Dies funktioniert aber nur, wenn ein Bruder auf dem Zielbildschirm ist und nach dem Schuß zu ihm hingeschaltet wird.

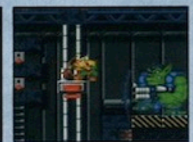


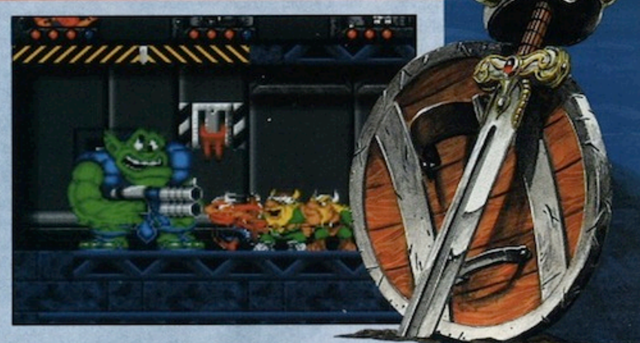
Olaf schwebt wie eine duftige Feder in anmutiger Eleganz gen Boden und sammelt ein paar dicke, fette Bomben ein.

Stufe 37: Tomator

Eines der besten Games dieses Jahres neigt sich dem Ende zu. Wer als Titel MEISTER im Namen führt, dürfte die Paßwörter für die 37 Stufen leicht gefunden haben und nun vor dem größten Geschicklichkeitskurs seiner Lost Vikings-Karriere stehen. Tomator wird Euch gleich zu Anfang begrüßen, und verschwindet sofort wieder. Olaf wird einen seiner größten Auftritte feiern.







TIPS & TRICKS

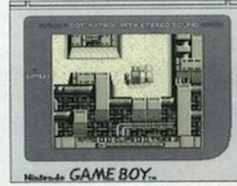
Alien 3 (Game Boy)

Rätselhafte Tür

Ihr habt sicher schon einmal mit Ripley vor der Tür gestanden, hinter der Ihr drei Gegenstände erkennen könnt, aber nicht an sie herankommt. Das Geheimnis liegt in der CODECARD 2!
Auf Fury 161 gibt es jede Menge Gegenstände, die leicht zu finden sind und einfach eingesteckt werden. Allerdings gibt es auch einiges, was besonders gut versteckt ist. Dazu gehört die CODECARD 2. Ihr findet sie, wenn Ihr in den Raum mit den drei Kistenstapeln geht. (Von der oben genannten Tür einfach nach unten gehen.) Begebt Euch am rechten Kistenstapel zur linken unteren Ecke, wobei Ripley nach rechts blickt, und drückt den Select-Knopf. Jetzt habt Ihr die CODECARD 2 in Euren Händen und könnt endlich das Rätsel in der Tür lösen.



Die Tür läßt sich nur mit der CODE-CARD 2 öffnen.



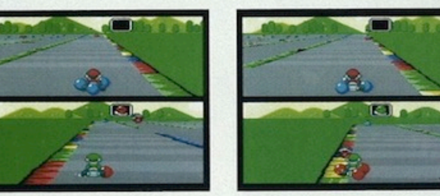
Hier ist die CODECARD 2 versteckt. Drückt den Select-Knopf.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

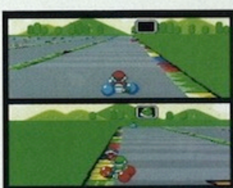
Liebe Nintendo-Fans,

wir haben im Battle Mode neulich einen guten Trick entdeckt, als wir Super Mario Kart zusammen spielten. Wenn einer der beiden Spieler einen roten Schildkrötenpanzer besitzt, kann sich der zweite Spieler normalerweise nicht mehr retten. Der Panzer findet ihn auf alle Fälle. Es sei denn, er benutzt unseren neuen Trick:
Wenn Du mit Deinem Kart exakt an der Streckenabgrenzung entlangfährst, kann Dich der gegnerische Schildkrötenpanzer nicht finden und treffen. Probiert es doch mal aus, es funktioniert hundertprozentig.

Andi Nitsche & Manuel Matz, Kottgeisering



Au weia, der Gegner hat einen roten Schildkrötenpanzer geworfen!



Immer an der Abgrenzung entlangfahren, dann seid Ihr in Sicherheit.

Ice Hockey (NES)

Mal ganz ohne

Will man den Puck ins Netz befördern, ist es meist etwas störend, mit einem Torwart zu tun zu haben. Aber Scherz beiseite! Es gibt einen Trick bei diesem Eishockey-Klassiker, der sowohl im 1-Spieler- als auch im 2-Spieler-Modus funktioniert: Spielen ohne Torwart! Wie? Ihr befindet Euch im Spielerauswahlmenü und haltet auf dem 1. und auf dem 2. Controller jeweils A- und B-Knopf gedrückt. Nun drückt auf Controller 1 den Start-Knopf. Und siehe da, das Tor ist verwaist. Freie Fahrt für tolle Tore!

Parodius (Super Nintendo)

Volle Ausrüstung

Wenn die Außerirdischen Euch in diesem überaus merkwürdigen Weltraumabenteuer mal wieder so richtig beuteln, dann habt Ihr Euch sicher schon oft eine stärkere Ausrüstung gewünscht. Es gibt einen ganz besonderen Code, den Ihr im Pausenmodus – der funktioniert zwar nur einmal pro Spiel, aber das kann ja unter Umständen schon genügen. Drückt „PAUSE" und gebt folgende Tastenkombination ein: B, B, X, X, A, Y, A, Y, OBEN, LINKS. Kehrt Ihr jetzt zum Spiel zurück, dann startet Ihr mit voller Ausrüstung.



Mit der richtigen Tastenkombination im Pausenmodus . . .



. . . könnt Ihr Euch die volle Ausrüstung holen.

Spielerprofil 1

Fabian Friedl



Die Nintendo Geschichte von Fabian Friedl beginnt im Jahre 1990, genauer gesagt am Anfang dieses Jahres. Damals erhielt der heute 12jährige einen Game Boy, mit dem er sich jedoch nicht zufrieden gab. Ein Jahr später folgte ein NES und mit diesem jede Menge Spiele. Bis heute befinden sich 22 Spiele in der Sammlung des Schwaben und es werden immer mehr. Zu den absoluten Favoriten von Fabi gehören unter anderem Mario, Mega Man, Donkey Kong und Joe and Mac. Über die Hälfte seiner Spiele hat der Nintendo-Fan schon durchgespielt, ein echter Profi also. Doch auch wenn er nicht gerade am Spielen ist, steht Nintendo bei ihm an erster Stelle. Zusammen mit seinem Freund Christoph schickte er uns eine sehr komplex gestaltete „Nintendo-Mappe" die Zeichnungen, Portraits, Ideen für neue Spiele, Anregungen und auch Kritik enthält. Ein kleines Meisterwerk das ihn und seinen Freund sicher viel Mühe gekostet hat.

Spielerprofil 2

Christoph Düwel





Der 12jährige Christoph kommt, wie auch sein Freund Fabian, aus Marbach am Neckar. Er ist noch nicht sehr lange im Besitz einer NES-Konsole, doch seine Begeisterung kennt keine Grenzen. Zur Zeit hat er noch mehr Spiele für den Game Boy, als für das NES, doch das wird sich sicher bald ändern. Ein Spiel, Donkey Kong Classic, hat er sich mit seinem besten Freund zusammen gekauft. „Das Spiel gehört zur Hälfte mir, zur anderen Hälfte Fabian!" Zu Christophs Lieblingsspielen gehören unter anderen Super Mario Bros., Nintendo World Cup und Dr. Mario. Daß der 12jährige nicht nur knifflige Spiele knacken kann, sondern auch in der Schule recht gut ist, verdeutlicht ein Englisch-Test, den er uns zuschickte... 0 Fehler, eine glatte 1! Glückwunsch! Aber auch auf ganz anderem Gebiet ist der Teenager sehr begabt, nämlich im Entwickeln von neuen Spielideen. In einer „Nintendo-Mappe", die zusammen mit seinem Freund entstand, schickte er uns erste, sehr genaue Entwürfe für Super Mario Bros.4. Vielleicht wird er ja einmal Spieledesigner...

Super Soccer (Super Nintendo)

Das Super-Team

Es gibt das absolute All-Star-Super-team beim Super Soccer. Aus welchem Teil der Welt es stammt? Aus der Nintendo-Welt natürlich. Wollt Ihr mal mit dem Nintendo-Team ein Spielchen wagen? Dann solltet Ihr Euch einen Freund schnappen, den 2-Spieler-Modus anwählen und wenn Ihr das Team-Auswahlmenü vor Augen habt, auf dem zweiten Controller den Start-Knopf gedrückt halten und dann den B-Knopf betätigen. Nun kann der Spieler 2 mit dem einmaligen Nintendo-Team dem Sieg entgegen streben.

Parodius (Super Nintendo)

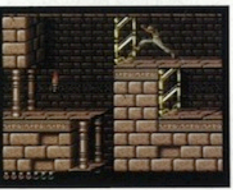
Noch schwerer!

Bei dem witzigen Weltraum-Spektakel voller Überraschungen und Anspielungen auf frühere Spiele stehen Euch normalerweise sieben Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Aber es soll ja Leute geben, denen das immer noch nicht herausfordernd genug ist. Für die gibt es einen Trick, der einen achten, noch schwierigeren Grad offenbart. Um an diesen achten heranzukommen, drückt Ihr im Optionsmenü folgende Tastenkombination:
Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A.
Das dürfte auch dem größten Parodius-Fan dann reichen, um sich so richtig ins heiße Actiongetümmel zu stürzen.

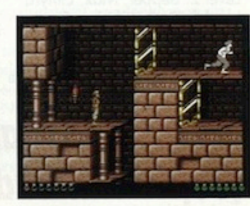
Prince of Persia (Super Nintendo)

Spieglein, Spieglein . . .

Nein, nicht an der Wand, sondern mitten im Weg steht in Level 5 ein Spiegel. Wie soll der tapfere Prinz dieses Hindernis nur überwinden. Es sieht zunächst aussichtslos aus, aber die Hoffnung liegt im richtigen Sprungtiming. Der Prinz kann nämlich durch den Spiegel hindurchspringen. Allerdings muß der Absprungort genau getroffen werden, sonst prallt er am Spiegel wieder ab. Nehmt von ganz rechts Anlauf und springt nach etwa zweieinhalb Bodenplatten Anlauf in Richtung Spiegel. Wie bei „Alice im Wunderland" wird der Spiegel durchlässig. Nur der Schatten des Prinzen bleibt zurück.



Ein riesiger Spiegel versperrt den Weg zum Ziel in Level 5. Wenn das Sprung-

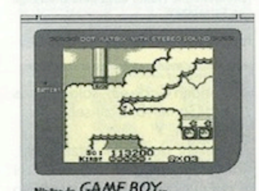


timing stimmt, kann der Prinz durch den Spiegel hindurchspringen.

Kirby's Dreamland (Game Boy)

Abwegige Extraleben!

Klar, Kirby hat ein Ziel: Nickerchen die Glitzersterne abjagen! Aber Kirby sollte nicht immer nur den direkten Weg zu diesem Ziel hin suchen, sondern auch ein paar Umwege einplanen. Denn gerade an abwegigen Orten befinden sich hilfreiche Extras, zum Beispiel Extraleben. Nehmen wir mal die Stage 4. Ihr befindet Euch in einem Wolkenmeer und etwa auf der Hälfte der Stage könnt Ihr eine enge Passage nach links entdecken, die auf den ersten Blick wie eine Sackgasse aussieht. Laßt Euch aber nicht täuschen und geht an das Ende des Wolkenganges und drückt das Steuerkreuz nach oben. Eine unsichtbare Tür läßt Euch einen unbekannten Ort betreten, der das begehrte Extraleben beherbergt.



Eine unsichtbare Tür befindet sich am Ende der Wolkensackgasse.



Na bitte, das hat sich gelohnt: Ein Extraleben!

TIPS & TRICKS

Tiny Toons - Busts Loose (Super Nintendo)

Hallo, Club Nintendo,

ich habe die Paßwörter für Buster Bunnys Super-Abenteuer herausgefunden und dachte mir, Ihr könnt sie vielleicht gut gebrauchen.
Level 1: Plucky, Babs, Wurm
Level 2: Bepper, Max, Elmyra
Level 3: Dodo, Shirley, Swetty
Level 4: Wurm, Plucky, Babs
Finale: Max, Babs, Swetty
Spezial: Elmyra, Shirley, Coyote

Das Spezial-Level bringt Euch in eine Bonusrunde, wo Ihr das Roulette-Rad und die fünf verschiedenen Extra-Spiele anwählen könnt.
Allerdings gibt es Paßwörter nur im „Children"-Modus. Ist aber doch besser als nichts, oder?

Manuel Waldhof, Wolfsburg

Super Star Wars (Super Nintendo)

Extraleben gefällig?

Wollt Ihr Eurem Weltraumhelden wirklich helfen? Dann besorgt ihm ein paar Extraleben. Wie wäre es mit 99?
Die holt Ihr Euch am besten in Level 5. Begebt Euch zu dem zweiten Teil der Plattformen, auf die Ihr springen müßt. Anstatt auf die erste Plattform zu springen, laßt Euch nach unten fallen und steuert im Fall nach links. Ihr landet auf einer Plattform, die in eine geheime Höhle führt. Nun schießt gegen die Wände und die Extraleben kommen zum Vorschein. Geht aus der Höhle raus und laßt Euren Helden absichtlich die Luft ausgehen. Jetzt könnt Ihr wieder in die Extraleben-Höhle rein, so oft bis Ihr die gewünschte Extraleben-Anzahl beisammen habt. Maximal könnt Ihr 99 Leben speichern.



Im Level 5 könnt Ihr Euch bis zu 99 Extra-leben holen.



Die geheime Höhle birgt eine Unmenge an Extraleben.

Bessere Chancen

Normalerweise startet Ihr diesen spannenden Krieg der Sterne mit nur drei Continues. Nicht gerade viel, wenn man bedenkt, was Luke Skywalker, Han Solo und ihre Freunde alles erwartet. Holt Euch doch lieber noch zwei Extra-Continues zusätzlich, damit Eure Chancen sich erhöhen. Gebt folgenden Code ein, solange das „Start-Game"-Bild zu sehen ist:
X, B, B, A, Y
Wenn Ihr das Spiel jetzt startet, fangt Ihr mit fünf statt mit drei Continues auf Eurem Spielekonto an. Benutzt Ihr allerdings diesen Code, könnt Ihr keinen anderen einsetzen.

The Magical Quest (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Wenn Ihr beim Mickey Mouse-Abenteuer „The Magical Quest" riesig viele Punkte einsammeln wollt, dann habe ich den richtigen Tip für Euch. Voraussetzung ist, daß Ihr bereits den Magischen Turban vom netten Zauberer erhalten habt. Jetzt sucht einen roten „Mickey-Block" und ladet Eure magische Energie voll auf. Nun schießt Ihr mit den magischen Flammen gegen den Block. Normalerweise erscheint ein neuer roter Block. Wenn Ihr es aber so gemacht habt, wie ich es Euch beschrieben habe, dann bleibt ein roter Apfel zurück, der Euch 1000 Punkte gutschreibt.
Ken Rangkuty, Rotenburg/F



Schießt mit magischen Flammen gegen den roten Block...

...dann erscheint ein 1000-Punkte-Roter-Apfel!

Top Gun - Second Mission (NES)

Ersatz-Jets

Man muß schon ein Super-Pilot sein, um bei dieser gefährlichen Mission heil ans Ziel zu gelangen. Umso mehr wird es Euch freuen zu hören, daß es einen Trick gibt, mit dem man sich drei Extra-Jets besorgen kann. Sobald Ihr das Titelbild seht, gebt Ihr den folgenden Code ein: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start. Wenn Ihr ihn korrekt eingegeben habt, dann ertönt ein akustisches Signal. Sobald Ihr nun 20 000 Punkte auf Eurem Konto gutgeschrieben bekommen habt, bekommt Ihr auch die drei Extra-Jets. Vor allem in den späteren gefährlichen Leveln habt Ihr so eine Chance, bis zum Ende durchzuhalten.

Batman - Return of the Joker (NES)

Zum Reinschnuppern

Eines nur vorweg: Am meisten Spaß macht es natürlich, wenn man Level für Level mit Batman zusammen dem Joker immer näher auf den „Pelz" rückt. Aber...es soll ja ganz Neugierige unter Euch geben, die es einfach nicht abwarten können und unbedingt in spätere Levels hineinschnuppern möchten. Oder... jene, die nach dem hundertsten Versuch in einem Level einfach die Hoffnung aufgeben, jemals dem grinsenden Erzschurken Joker das Handwerk zu legen. Und eben diese Leute werden sich über die folgenden Paßwörter freuen.

Level:	
2.1...	NMLL
3-1...	LGZQ
4-1...	GNXF
5-1...	QGVN
6-1...	FFHG
7-1...	GPZT

Castlevania II (Game Boy)

Hilfe! Hilfe!

Wieder einmal versucht Simon Belmont den Fürsten der Finsternis, Graf Dracula von seinem Vorhaben abzubringen, mit seiner dunklen Macht die Menschen ins Unheil zu stürzen. Eine überaus gefährliche Mission, bei der Simon jede Hilfe gebrauchen kann, die er findet - und Ihr natürlich auch. So könntet Ihr Euch in das Abenteuer stürzen mit insgesamt 9 Bonus-Leben, indem Ihr ein besonderes Paßwort benutzt. Gebt folgende Symbole ein: Kerze, Kerze, Herz, Herz.
Hilfe genug? Jetzt müßte schon Dracula höchstpersönlich mit den Programmierern unter einer Decke stecken, wenn es mit diesen Tricks nicht gelingen sollte, Simon heil durch das Abenteuer zu begleiten, oder?

Wie wäre es mit 9 Extra-Leben für Simon?



Neun Chancen, Eure Mission zu erfüllen.

Spielerprofil 3

Christoph Siemens

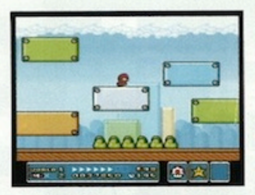


Aus Gelder erreichte uns der Brief von Christoph Siemens, einem begeisterten Simpsons Fan, der uns gleich ein paar Tricks für das Super Nintendo Spiel „Bart's Nightmare" mitschickte. Christoph äußert sich sehr lobend über das Club Magazin. Besonders gut gefällt ihm, daß nicht nur über Software, sondern auch über Hardware und Technik der Geräte berichtet wird. „Schließlich will man ja wissen, was in den Geräten drinsteckt, vor denen man sitzt und spielt." Begeistert ist er auch von den Spielen für das Super Nintendo. Seine Favoriten hier sind, wie schon erwähnt, Bart's Nightmare und Super Mario World. Witzig an seiner „Nintendo-Geschichte" ist, daß er zuerst eine Clubzeitung in die Hände bekam und später erst ein Super Nintendo. Aber auf diese Weise kannte er schon ein paar Tricks für seine Spiele. In seiner Freizeit zeichnet Christoph gerne ... und gut. Natürlich bevorzugt Nintendo Figuren. Er schickte uns Zeichnungen von weiteren Verwandten der Koopa Familie.

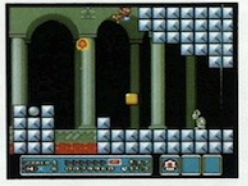
DER KLASSIK-TIP: Super Mario Bros. 3

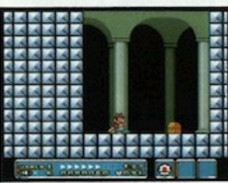
Das Geheimnis der Flöten

Jetzt wird eines der best-gehütesten Geheimnisse dieses NES-Klassikers gelüftet: Die Verstecke der Warp-Flöten. Dieser Tip wird auch Super Nintendo-Fans freuen, denn er funktioniert genauso im neuen „Super Mario All-Stars". Insgesamt gibt es drei Warp-Flöten, die Mario gleich über mehrere Welten hinweg vorwärts transportieren. Die erste dieser Flöten findet Ihr in Welt 1-3. Kurz vor dem Ende dieser Welt gibt es einen großen weißen Block, auf dem Ihr Euch - nachdem Ihr die Schildkröte zunächst aus dem Weg geräumt habt - ein paar Sekunden niederhockt. Mario fällt dann sozusagen in den Hintergrund der Szenerie und läuft nach rechts, immer weiter, bis er sich in einem Geheimraum wiederfindet mit einer Warp-Flöten-Kiste. Kiste öffnen und rausholen.



Die zweite Flöte findet Mario im Minischloß von Welt 1 - allerdings nur wenn er als Waschbär fliegen kann. Anstatt einfach unten weiterzulaufen in Richtung Tür, nimmt er Anlauf, fliegt an der Wand hoch und geht ganz oben, außerhalb des Bildschirms, nach rechts. Wenn es nicht mehr weitergeht, drückt das Steuerkreuz nach oben und Ihr betretet den zweiten geheimen Warp-Flöten-Raum. Beim Anlaufnehmen stört Mario eine Skelett-Schildkröte. Die sollte als erstes zum Schweigen gebracht werden.





Um an die dritte Flöte heranzukommen, braucht Ihr einen Hammer. Mit ihm zertrümmert Ihr den Felsblock auf der Weltenkarte von Welt 2 oben rechts. Damit öffnet sich Euch ein Geheimgang, wo die Hammer-Brüder auf Euch warten, die die dritte Flöte wie ihren Augapfel bewachen. Jagt







BOB HOSKINS · JOHN LEGUIZAMO · DENNIS HOPPER

KÖNNEN ZWEI KLEMPNER DIE WELT RETTEN ?

THWOMP

TATTOOS

TAXI

POLICE

SUPER MARIO BROS.

DAS IST KEIN SPIEL

HIGHLIGHT FILM presents a LIGHTMOTIVE/ ALLIED FILMMAKERS presentation in association with CINERGI PRODUCTIONS · BOB HOSKINS/ JOHN LEGUIZAMO/ DENNIS HOPPER · "SUPER MARIO BROS." · SAMANTHA MATHIS/ FISHER STEVENS/ FIONA SHAW/ RICHARD EDSON
music by ALAN SILVESTRI · costume designer JOSEPH PORRO · visual effects designed by CHRISTOPHER WOODS · edited by MARK GOLDBLATT, A.C.E. · production designed by DAVID L. SNYDER · director of photography DEAN SEMLER, A.C.S. · co-producer FRED CARUSO
written by PARKER BENNETT & TERRY RUNTE and ED SOLOMON · produced by JAKE EBERTS and ROLAND JOFFE · directed by ROCKY MORTON and ANNABEL JANKEL · original motion picture soundtrack on CAPITOL · EMI compact discs & cassettes · © 1993 ALLIED FILMMAKERS N.V. · © 1993 NINTENDO

LIGHTMOTIVE | Nur bei DEICHMANN Original Super-Mario-Schuhe | BASTEI LÜBBE | EMI GERMANY | DOLBY STEREO IN BESTIMMTEN KINOS

SYSTEM CHARTS



SUPER NINTENDO

LESER

Platz	Titel	Vormonat
1	The Legend of Zelda	2
2	Super Mario World	1
3	Street-Fighter 2	-
4	Super Mario Kart	9
5	F-Zero	5
6	Sim City	3
7	Mario Paint	4
8	Turtles in Time	-
9	Super Soccer	7
10	Pilot Wings	6

PROFIS

Platz	Titel	Vormonat
1	Super Mario World	2
2	The Legend of Zelda	1
3	Magical Quest	-
4	Tiny Toon Adventures	-
5	Super Mario Kart	3
6	Street-Fighter 2	-
7	Sim City	5
8	Castlevania 4	4
9	Actraiser	-
10	Parodius	-

GAME BOY

LESER

Platz	Titel	Vormonat
1	Super Mario Land II	1
2	Super Mario Land	2
3	Tetris	4
4	Mega Man	-
5	Mega Man 2	-
6	Gargoyle's Quest	6
7	F-1 Race	9
8	Duck Tales	8
9	Super R.C. Pro-Am	-
10	Tiny Toons	4

PROFIS

Platz	Titel	Vormonat
1	Super Mario Land II	1
2	Mystic Quest	-
3	Super Mario Land	2
4	Kirby's Dreamland	-
5	Tiny Toons	4
6	Dr. Mario	5
7	Tetris	3
8	Mickey's Dangerous Chase	6
9	Gargoyle's Quest	10
10	Kwirk	8

NES

LESER

Platz	Titel	Vormonat
1	Super Mario Bros. 3	1
2	Adventures of Link	6
3	Legend of Zelda	2
4	Super Mario Bros. 2	3
5	Super Mario Bros.	5
6	Mega Man 3	4
7	The Guardian Legend	-
8	Star Tropics	-
9	Mega Man 4	-
10	Mega Man 2	7

PROFIS

Platz	Titel	Vormonat
1	Super Mario Bros. 3	2
2	Legend of Zelda	1
3	Startropics	3
4	Dr. Mario	4
5	Adventures of Link	8
6	Tiny Toons	7
7	Little Nemo	-
8	Maniac Mansion	-
9	Mega Man 4	-
10	Mega Man 3	5

MEINE TOP 10

HANS-JÜRGEN KOHRS

Der 28jährige Diplom-Kaufmann hat seinen Traumberuf bei Nintendo gefunden: Er arbeitet mit Videospielen. Bereits seit über zehn Jahren gehören Computer- und Videospiele zu seinen Lieblingshobbies, wozu auch Bogenschießen, Mountainbike fahren und ferngesteuerte Modelle bauen gehören. „Am liebsten baue ich Buggies oder Schiffe“, erklärt Hans-Jürgen. „Flugzeuge sind mir zu teuer, weil die immer abstürzen.“ In Frankreich aufgewachsen, spricht er natürlich neben Englisch und Deutsch perfekt Französisch. Diese Mehrsprachigkeit hilft ihm bei seinem Job, denn er ist für die „Produktadaption“ zuständig, das heißt, er schreibt Spieleanleitungen, Verpackungstexte und kümmert sich um Werbung. Wenn er in die Rolle eines Videospielhelden schlüpfen könnte, wäre er am liebsten Fox McCloud aus Starwing. Und noch zwei Dinge haben sich in seinem Leben seit Nintendo geändert: Er hat einen neuen Spitznamen und ein neues Hobby – Wettessen mit CN-Chefredakteur Ron Lakos.

Platz	Titel	Platz	Titel
1	Starwing	6	Super Mario Land 2
2	Streetfighter 2	7	Castlevania IV
3	Super Mario Kart	8	Kirby's Adventure
4	Zelda III	9	Super Probotector
5	Super Mario World	10	Super R.C. Pro-Am

NINTENDO NEWS

MIT STARWING™ NACH EURO DISNEY!

Na sowas! An dieser Stelle klebte ein Brief, in dem Ihr Eure Highscores für den Wettbewerb an Nintendo wegschicken konntet. Da war wohl ein intergalaktischer Fighter um eine Lichtsekunde schneller und hat Euch das Teil vor der Nase weggeschnappt. Macht aber nichts. Besorgt Euch einen neuen Briefumschlag in der Größe C6 (Das ist keine neue Milchstraße im Weltall, okay?). Was Ihr jetzt nocht braucht, ist ein Beweis-Foto von Eurem Highscore. Mit ca. 1/20 Sekunde Belichtungszeit oder länger bei verdunkeltem Zimmer (ohne Blitzlicht!), müßte es gut klappen. Packt das Foto mit Eurem Namen und Andresse auf der Rückseite in den Umschlag und ab geht die Post an:

Nintendo of Europe GmbH
Kennwort "Starwing"
Postfach 1501
63760 Großostheim.

Einsendeschluß ist Anfang Oktober.

EuroDisney RESORT · PARIS

Die intergalaktische Herrausforderung!

Wer ist der beste Starwing-Fighter? Wer sammelt mit Fox McCloud die meisten Punkte? Ende September werden wir es wissen, denn dann müßt Ihr alle Eure Highscores eingeschickt haben (Beweisfoto nicht vergessen) oder in einem der vielen Geschäfte, die den Starwing-Wettbewerb durchführen, die Teilnahmekarte ausgefüllt haben. Dann werden wir es wissen, wer der intergalaktische Highscore-Fighter bei dem Super FX-Spiel Starwing ist. Doch selbst, wenn Ihr nicht zu den Rekordhaltern gehört, könnt Ihr teilnehmen, denn alle Einsendungen nehmen an der großen Schlußverlosung teil. Der welträumhafte Superpreis: Ein Wochenende für 2 Personen im Euro Disney Resort Paris mit allem drum und dran. Außerdem gibt es noch 10 exklusive Starwing-T-Shirts zu gewinnen. Alle Teilnehmer an dem Wettbewerb - egal ob im Geschäft oder per Einsendung - nehmen an dieser Verlosung teil.

Wenn Ihr mitmachen wollt, dann startet den Turbo-Raumgleiter und katapultiert Euch direkt in die Starwing-Galaxie hinein. Macht von Eurem Highscore ein Foto (kein Blitzlicht verwenden), schreibt Euren Namen deutlich (Kugelschreiber) auf die Rückseite des Fotos und schickt es an:

Nintendo of Europe GmbH
Kennwort "Starwing"
Postfach 1501
63760 Großostheim.
Einsendeschluß: 30. September.

In diesem Sommer entführt Euch Starwing in eine neue Videospiel-Dimension!

So geheimnisvoll war Disney World noch nie:

The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

Power Play 2/93 urteilt: „Das bisher beste Disney Videospiel." Mit deutschen Texten. Nur für Super Nintendo®. Wieder eine neue, unglaubliche Reise in die magische 16-Bit Spielewelt von Nintendo®: Mickey öffnet das Tor zu einem fantastischen Reich voll riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Pluto ist verschwunden, aber Mickey ist ihm dicht auf den Pfoten. Als Zauberlehrling fliegt Mickey auf einer Riesenkirsche und besiegt die Leibwächter von Emperor Karlo. Die Suche nach Pluto wird zu einem magischen Erlebnis! Phantastische 16-Bit Grafik und ein traumhafter Soundtrack: ein Jump'n'Run-Spiel der Spitzenklasse. Schöner kann die Disney Welt nicht sein.

Für 2 Spieler. Nur für Super Nintendo®.





Link kehrt zurück!
Der Held von Hyrule erobert den Game Boy. Und das in dem umfangreichsten Game Boy Spiel, das je programmiert wurde! (mm)



Gestrandet auf der Insel der Alpträume

Nach seinem Abenteuer in Hyrule war Link des Kämpfens müde und suchte Erholung auf einer langen Schiffsreise. Urplötzlich verdunkelte sich der Himmel und ein Sturm, von der Hölle geschickt, ergriff das Schiff und riß es in die Tiefen des Meeres. Als Link die Augen wieder aufschlug, befand er sich am Strand einer ihm unbekannten Insel ...



Die Waffen des Meisters

Auf der Suche nach einer Möglichkeit, wieder nach Hyrule zurückzukehren, findet Link viele Utensilien, von denen ihm einige bereits vertraut sind. Wird es ihm mit deren Hilfe gelingen, heimzukehren?





Das Lied der Sirenen

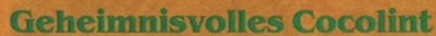
Eine alte, weise Eule vertraut Link an, daß sich acht geheimnisvolle Musikinstrumente auf der Insel verbergen. Diese, allesamt gehütet von skurrilen Alptraum-Kreaturen, seien der Schlüssel zu den Wünschen des Helden.



Traum oder Wirklichkeit

Bei gründlichem Erforschen der Insel fällt Link auf dem Berggipfel ein riesiges Ei auf, das von einer geheimnisvollen Aura umgeben scheint. Eine alte, weise Eule weiht den Helden in die Legende um das Inselmonument ein. In dem Ei schlummert der Windfisch, ein Wesen magischer Natur, das die Macht hat, Link zurück nach Hyrule zu bringen. Das Ei öffnet sich jedoch nur, so die Eule, wenn das alte Lied der Sirenen, gespielt auf acht, auf der Insel verborgenen Instrumenten, ertönt. Link's Suche beginnt ...

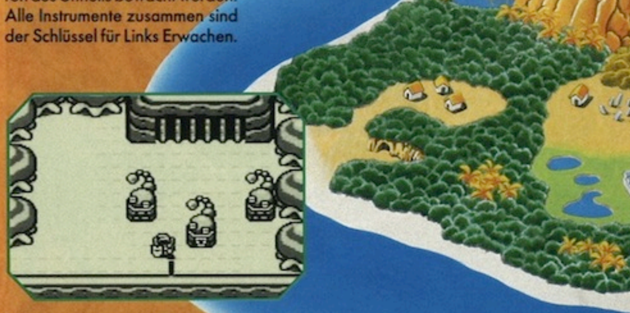




Geheimnisvolles Cocolint

Eine sagenumwobene Insel in der Mitte von Nirgendwo. Existiert sie wirklich, oder ist sie nur ein Traum? Für Link ist sie ein real gewordener Alptraum. Auf der Insel verborgen sind acht geheimnisvolle Instrumente, die von den Kreaturen des Unheils bewacht werden. Alle Instrumente zusammen sind der Schlüssel für Links Erwachen.

Dieser Ort ist Link's letzte Station. Doch was verbirgt sich wirklich in diesem Ei. Birgt es den Schlüssel für Links Heimkehr in sein Hyrule? Bald wird er es genau wissen.



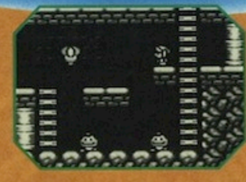




Ein traumhaftes Abenteuer

Das nunmehr vierte Zelda-Abenteuer ist ein Spiel voller Überraschungen. Stark angelehnt an das erfolgreiche Super Nintendo Zelda, verfügt die Game Boy-Version noch über einige zusätzliche Features. So erhielt Link in diesem Abenteuer, neben seinen Standard-Aktionen, völlig neue Handlungsmöglichkeiten: Er kann sein Schild einsetzen und kann springen. Doch auch das Spiel selbst bietet einige Neuerungen. So wurden neben den Zelda-typischen Action-Adventure Sequenzen auch einige Jump-and-Run-Abschnitte ins Spiel eingebaut. Auch diesmal wieder dabei, sind Bonus-Spiele innerhalb des Adventures, bei denen sich Link unter anderem als Angler und als Kranführer bewähren muß. Doch zu viel soll hier noch nicht verraten werden, Ihr solltet Euch jedoch noch auf einige Überraschungen gefaßt machen. Daß das Spiel deutsche Bildschirmtexte enthält, versteht sich von selbst.







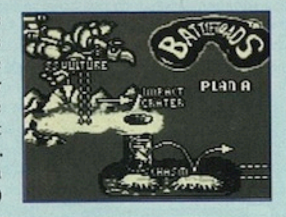




KRAWALL IM ALL!



„Hey, Ho! Toads, let's go!" Der Kampfruf der Battletoads war erklungen. Laut und mächtig. Das bedeutete, es würde Ärger geben, gewaltigen Ärger! Kaum war die böse Dark Queen in der Schlacht von Canis Major bezwungen, hatte sie sich auch schon gerächt. Sie hatte Zitz, Pimple und Prinzessin Angie getoadnapt und sie in Ihr Reich, Ragnarok's World, verschleppt. Das wußte auch RASH und der war schon auf dem Weg, seine Kampfgefährten zu befreien (mm/pn)





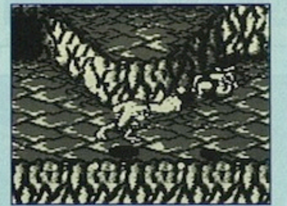
ZAPP-ZA-RAPP!

Nicht umsonst heißen sie Battletoads, bleibt doch kein Auge trocken, wenn man sie losläßt. Im Kröten Krater, dem Ausbildungszentrum der Toads wurde ihnen so manche faire und unfaire Kampftechnik beigebracht.



HÄMMERN

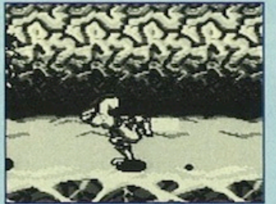
„Küß meine Faust", nennt sich diese gar nicht nette Attacke. Es ist die Grundtechnik der Toads, die jeden Gegner zur Strecke bringt.



Zapp ... und schon ist der Gegner platt! Rash läuft zur Hochform auf.

KICKEN

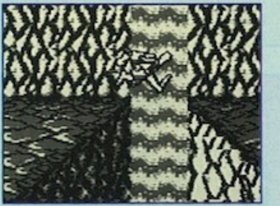
Abhängig von den Gegnern, setzt Rash auch manchmal den „großen, bösen Stiefel" ein und kickt seine Gegner damit in die Umlaufbahn.



Oh-oh, der hat gesessen! Rash solltet ihr besser nicht begegnen, wenn er sauer ist ...

JUMPEN

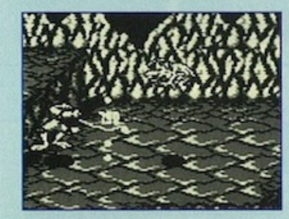
Im Spiel steht Rash vor so manchem Abgrund. Wie gut, daß er im Kröten Krater den Quack 'n' Jump trainiert hat.



Hey, Ho! Toads let's go! Den Schlachtruf schreiend, überspringt Rash den Abgrund.

ÜBEL PRÜGEL

Eine Kröte schlägt sich durch. Teile der Robotergegner lassen sich als Waffe verwenden.







BATTLE BIKE

An einigen Stellen setzt Rash das Battle Bike ein, einen Motorgleiter, der nicht ganz einfach zu steuern ist.



Blitzschnell muß Rash hier den Hindernissen ausweichen, sonst kann man ihn vergessen.



RASH

Als einer der größten Kämpfer seines Landes, versteht es Rash wie kein anderer, seinen Gegnern das Fürchten zu lehren. Ehemals Gladiator in der Arena der Kröten, gehört er nun zu der Ehrengarde der Prinzessin.



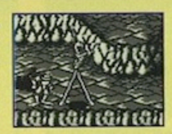


RAGNAROKS CANYON

Rash wird mit dem „Vulture", einem der schnellen Raumkreuzer der Toads in sein Einsatzgebiet gebracht. Bevor er das Schiff verläßt, erhält er von Professor T-Bird, dem Kommandanten, genaue Instruktionen. Zunächst erwarten Rash die Psycho-Pigs, einige dumme Schweine, die den Auftrag haben, ihn zu stoppen. Das sollen sie nur versuchen . . .

ZACK! UND WEG DAMIT!

Neben den verblödeten Psycho-Pigs, stellen sich Rash auch die Eisenstelzen in den Weg. Diese lassen sich jedoch hervorragend als Baseballschläger umfunktionieren. Wiederverwertung einmal anders . . .

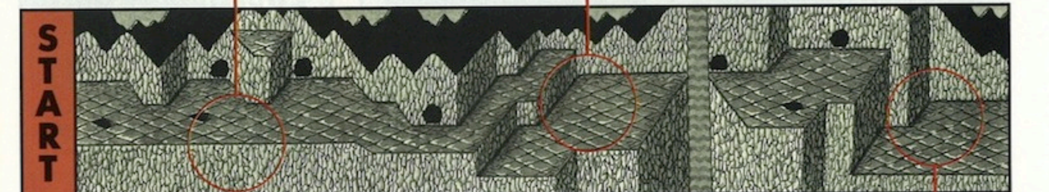


SCHATTENBOXEN

„So was", denkt sich Rash. „Die Fliegen sind hier ja viel größer als zu Hause!" Dennoch kein Problem für die Kröte, auch Fliegen werden manchmal von der Faust geküßt. Rash orientiert sich am Schatten des Ungeziefers.



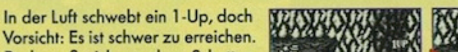
START





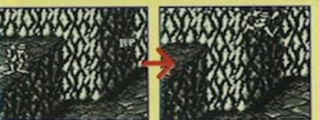
ZITZ

Er ist der große Stratege in der Battletoads Crew. Zusammen mit Professor T-Bird entwikkelt er Pläne, wie den Gegnern am Besten beizukommen ist. Außerdem ist er das Sprachrohr der Battletoads nach außen hin.



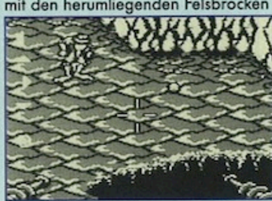
HER MIT DEM BONUS!

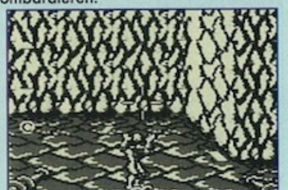
In der Luft schwebt ein 1-Up, doch Vorsicht: Es ist schwer zu erreichen. Rash muß sich an dem Schatten orientieren, der sich unter dem Bonus befindet. Springt er in gleicher Höhe ab, erreicht er den Bonus.



NICHTS ALS SCHROTT!

Hier steht Rash einem Gegner gegenüber, der sich nun wirklich nicht von der Faust der Kröte küssen läßt. Unser amphibischer Freund muß seinen Gegner mit den herumliegenden Felsbrocken bombardieren.







METEORITEN-KRATER

Vor langer Zeit schlugen Meteoriten auf Ragnarok ein und bildeten diesen kraterförmigen Tunnel. Hier bekommt es Rash mit Schlangen, Raben und den Toaster-Robotern zu tun. An einem Plankonstrang kann sich Rash hinunterlassen und den Gegnern durch Schwingen ein Pfund verpassen.

DIE EISENKUGEL

Hängt Rash am Seil und hält sich an einer der Wände auf, wird er zur eisernen Abrißbirne und kann seinen Gegner als demolierende Eisenramme aus den Latschen hauen.



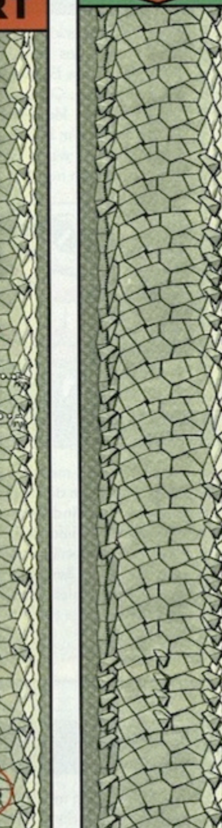


RETRO-ABRISS

Die Retro Blaster sind schon sehr hinderlich. Allerdings mit einer gezielten Abrißbirnen-Attacke hat man den angriffslustigen Roboter mit einem Schlag erledigt.



START





ZIEL

ZAPPER

Eigentlich ist nur der erste der elektrisierten Zappers ein Problem, denn wenn Rash den umgangen hat, kann er im Zickzack durch den Tunnel und kommt so an den nächsten Zappern ohne größere Probleme sicher vorbei.



PIMPLE

Er sieht zwar auf den ersten Blick gar nicht viel größer aus als seine grünen Froschfreunde. Doch der Eindruck täuscht: Der braungebrannte Pimple ist ein überaus kräftiger Bursche. Am liebsten attackiert er seine Gegner mit einem heftigen Rammbock.



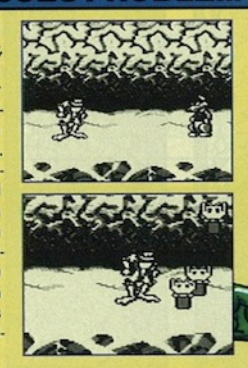


DER TURBO TUNNEL

Mit dem hyperschnellen Motorgleiter beginnt eine wilde Raserei durch einen schier endlos scheinenden Tunnel mit zahllosen eingebauten Schikanen. Angesichts der Komponenten Tempo und Hindernisse grenzt es schon fast an ein Wunder, wenn Rash diese Fahrt unbeschadet übersteht.

KEIN SO GROSSES PROBLEM

Ausnahmsweise sind es mal nicht die lebendigen Gegner, die Rash im Tunnel das Leben schwer machen. Nur ein paar Ratten und einige außerirdische Merkwürdigkeiten halten hier für Ragnarok die Stellung. Allerdings macht es ja nicht immer die Menge. In diesem Fall ist es mehr der Standort, denn die wilden Kämpfer wollen Rash daran hindern, auf seinen Motorgleiter steigen zu können. Nur, läßt sich ein Battletoad vom Kaliber Rashs wirklich von so etwas aufhalten?



JETZT GEHT'S VOLL AB!

Vollgetankt und technisch 1 A steht das Battle-Bike bereit, Rash ans Ende des Tunnels zu bringen. Ob das beim ersten Versuch klappt? Kaum, aber man kann bei einer Schranke starten, wenn man sie durchbrochen hat.



DARK QUEEN

Sie ist eine Königin ohne Gewissen. Zur Zeit hat sie ihre Zelte in Ragnaroks Welt aufgeschlagen und schmiedet Rachepläne gegen die Battletoads. Einen Teil ihrer Pläne hat sie schon verwirklicht...



BIKER KUNSTSTÜCKE

Nur wer seinen Gleiter meisterlich beherrscht, hat eine Chance in diesem Tunnel. Das Problem liegt in den Hindernissen, die Rash überspringen muß. Einfacher gesagt als getan, wenn die Hindernisse sich mal oben, mal unten befinden. Bei dem Höllentempo, das Rash vorlegt, bleibt kaum Zeit, die richtige Entscheidung zu treffen.



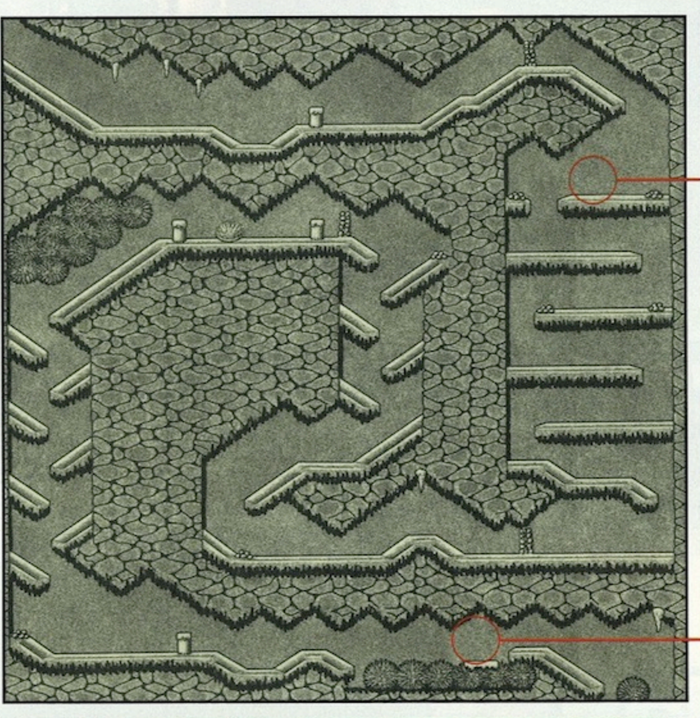
MEGA WARP CHANCE

Leicht zu übersehen, wenn man wie ein wildgewordener Superfrosch durch die Gegend rast, aber ungemein wertvoll – der Mega Warp. Er befindet sich ziemlich am Ende des Tunnels kurz hinter der fünften Schranke. Wenn Freunde in Not sind, verzichtet ein Battletoad nur ungern auf solche Abkürzungen.



EISKALTE HÖHLEN

Ragnaroks Welt ist gleichbedeutend mit steter Veränderung. Bis vor kurzem gab es diese Höhlen noch gar nicht, denn ein riesiger Gletscher hat sie geformt. Seiner ungeheuren Kraft konnten nur besonders harte Gesteinsmassen widerstehen. Sie ragen jetzt wie Stacheln aus Wänden, Decken und Böden heraus.



LAUSCHEN UND SPRINGEN

Bevor Rash vorwärtsstürmt, lauscht er dem Geräusch, die die Schneebälle verursachen.



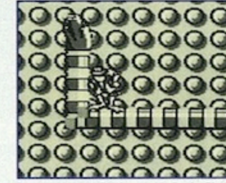
SOFORT IN DECKUNG

Sobald Rash auf die Plattform springt, sollte er sich ducken, um der Schneeballschlacht zu entgehen.

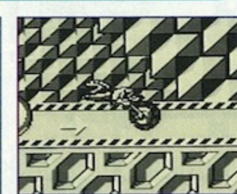


SCHLANGEN UND MEHR

Rash ist seinem Ziel schon ein ganzes Stück näher gerückt. Seine gekidnappten Freunde können hoffen, denn Rash läßt sie nicht im Stich. Er kämpft sich vorwärts, stellt sich den Bewohnern in Ragnaroks Welt und bekommt auch nicht das Zittern, wenn er der Dark Queen gegenübersteht.

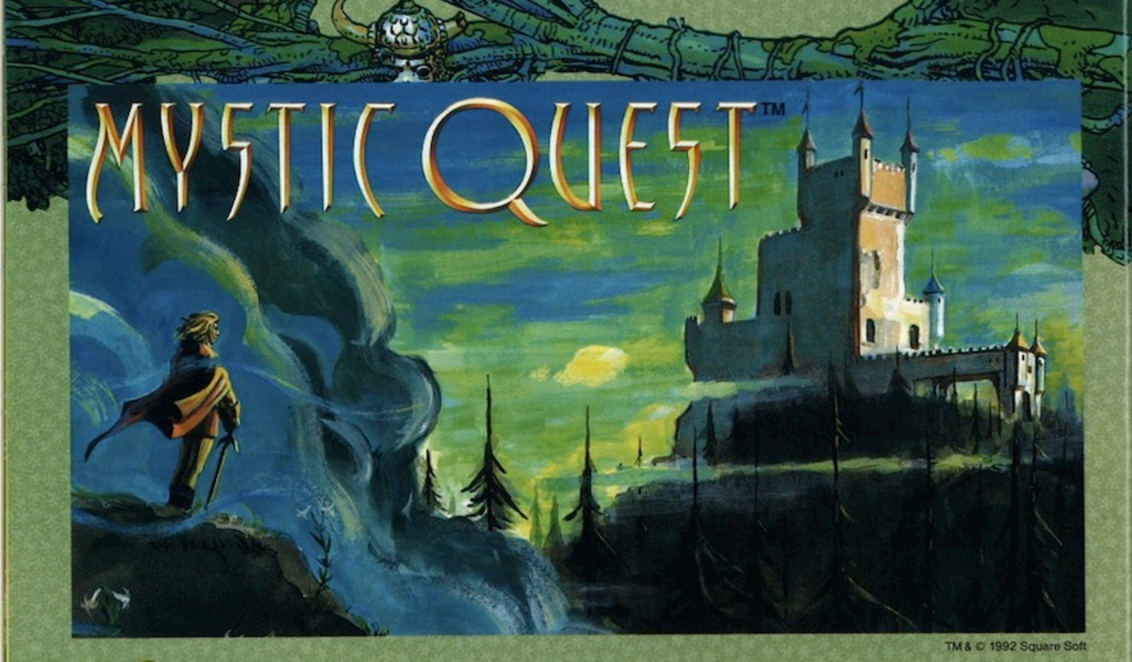


Eine ganz neue Erfahrung für Rash: Ein Ritt auf eigensinnigen Schlangen.



Heikle Sache – an einem Rad hängen und hoffen, daß man nicht runterfällt.



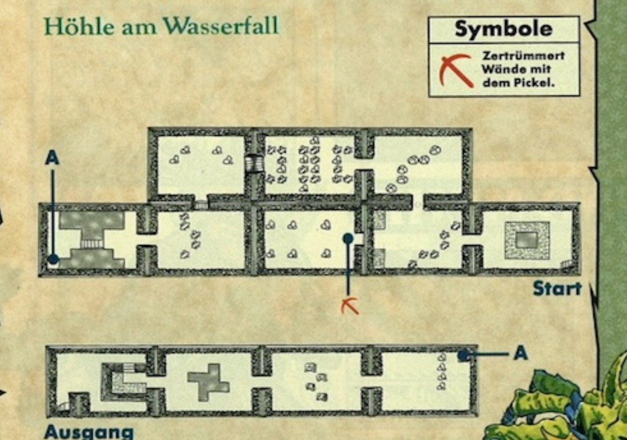




Höhlen und Paläste

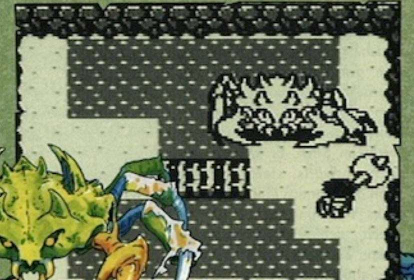
Nicht ganz freiwillig seid Ihr in dieses gefährliche Abenteuer geraten, denn Ihr seid der tapfere Held, der als einziger in der Lage ist, das Land von den grausamen Dämonen zu befreien. Werdet Ihr endlich das Geheimnis um den Mana-Baum lösen können? (pn)





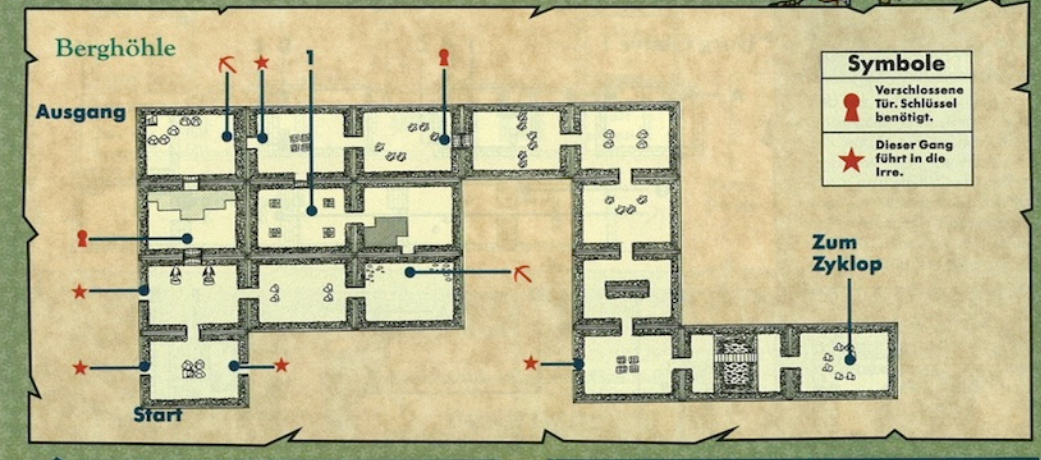
Die Metallkrabbe

Es hat viel Mut und Kraft gekostet, den Weg durch die finstere Höhle zu finden. Aber endlich seid Ihr am Ziel angelangt. In der Abgeschiedenheit der Höhle konnte die Krabbe sich ungestört zu einer enormen Größe entwickeln. Schnell findet Ihr heraus, daß das Monster die Axt scheut. Eure Axt ist deshalb das geeignete Mittel, die Krabbe ihrem Schicksal zuzuführen.



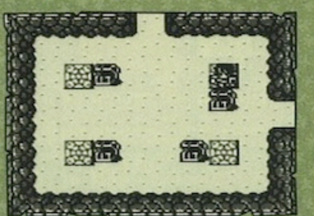
Durch die dunkle Höhle…

… führt Euch der Weg. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn zahlreiche Verwirrspiele sollen Euch vom Weg abbringen. Laßt Euch von diesem Labyrinth nicht in Verwirrung stürzen.



1 Ein einziges Rätsel

Neben den irreführenden Gängen gibt es noch einige Geheimgänge in der Berghöhle. Für Euch, die Ihr die Höhle gründlich erforschen wollt, bedeutet das: Kein Stein und keine Truhe darf unbeachtet bleiben. Verschiebt, was sich verschieben läßt. Sucht nach Schaltern. Vielleicht ist das bereits der Schlüssel zum Erfolg. Die Karte oben hilft Euch ein wenig bei der Suche. Außerdem sollte Ihr Schlüssel dabeihaben.



Nicht ohne Morgenstern

Bevor Ihr dem Wächter der Höhle gegenübertretet, bekommt Ihr es mit dem Zyklopen zu tun. Nehmt ihm den Morgenstern nach dem Sieg ab.





Duell mit Golem

Golem ist ein Monster, daß seinesgleichen sucht: Wild entschlossen jeden Eindringling zu stoppen. Glücklicherweise wißt Ihr gar trefflich mit dem Morgenstern umzugehen.

Kein Zurück mehr

Eine ganze Menge gefährlicher Herausforderungen habt Ihr bereits gemeistert. Allerdings werdet Ihr feststellen, daß das alles nicht viel mehr als ein Training war, verglichen mit dem, was jetzt auf Euch zukommt – die Burg Glaive. Wenn Ihr über die Brücke gegangen seid, bricht sie hinter Euch zusammen. Kein gutes Omen!





In der Burg Glaive



Euer Abenteuer wird immer unheimlicher. Kaum habt Ihr das Tor zur Burg Glaive durchschritten, spürt Ihr schon die Gefahr in der Luft liegen. Bevor Ihr Dark Lord höchstpersönlich gegenübersteht, müßt Ihr aber noch manches Hindernis überwinden.

Die Chimäre

Das mystische Wesen mit dem Löwen- und dem Ziegenkopf heißt Chimäre. Ein Name, den Ihr so schnell nicht vergessen werdet! Die Chimäre ist unglaublich schnell, weshalb Ihr nicht zögern solltet, sie mit dem Morgenstern zu bewerfen. Die Tage der Chimäre sind gezählt . . .





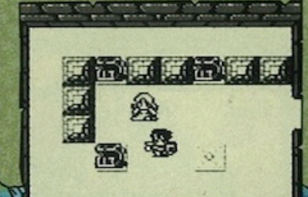
1 Eine große Hilfe

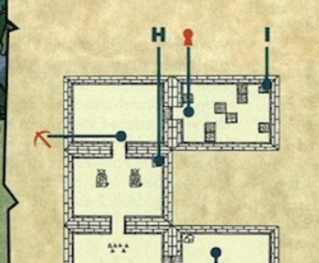
Selten wart Ihr so froh, einen anderen Menschen zu treffen, wie gerade in diesem Moment. Freundlich lächelnd begrüßt Euch Eure Freundin, vom Anfang des Abenteuers. Sie besitzt magisches Wissen. So kann Sie Euch zum Beispiel aus einer Versteinerung herausholen.



2 Trick-Kiste

Nicht jeder Raum der Burg offenbart auf den ersten Blick sein Geheimnis. In diesem Raum zum Beispiel müßt Ihr zunächst Schwerstarbeit leisten, bevor der Ausgang sichtbar wird. Verschiebt die Schatzkisten auf die Schalter, damit die Treppe oben rechts verschwindet.





Das Kraftschwert

Euer Schwert hat Euch bislang gute Dienste geleistet, aber in der Burg Glaive könnt Ihr das Kraftschwert erhalten. Mit ihm läßt sich wirbeln und stürmen wie bisher, nur daß seine Schlagkraft fast doppelt so stark ist wie Eurem alten.

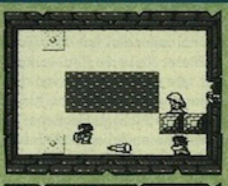




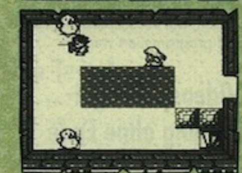


1 Trickreiche Lösung

Auch darauf muß man erstmal kommen! Um den Schaltern in diesem Burggemach ihr Geheimnis zu entlocken, müßt Ihr zunächst zwei Gegner in Schneemänner verwandeln, um sie dann auf die Schalter zu schieben. Das kostet ganz schön Kraft.



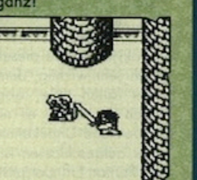




Endlich: Dark Lord!



So, Dein letztes Stündlein hat geschlagen, Dark Lord! Ein tapferer Held ist fest entschlossen, dem grausigen Beherrscher des Bösen das Mana-Amulett zu entreißen. Ein hitziger Kampf entbrennt, bei dem Ihr die Sieger seid . . . Doch noch nicht ganz!



Heimtückischer Betrug

Freudig nehmt Ihr Dark Lord das Amulett ab! Aufatmend, daß nun endlich alles vorbei ist, schaut Ihr Euch das Amulett an . . . und traut Euren Augen nicht. Dark Lord hat Euch betrogen und Euch eine plumpe Fälschung in die Hand gedrückt. Eure Mission ist also noch immer nicht erfüllt!

Julius: Ich bin
der letzte Erbe
von Vandol.







Ein Star wird programmiert!

In Kirbys Geburtsstadt

(ak) Am Fuße des höchsten Berges Japans, dem Fujiyama, einem 3776 Meter hohen erloschenen Vulkan, befindet sich eine Stadt namens Kofu. Mit seinen über 200.000 Einwohnern ist Kofu das Zentrum des japanischen Weinbaues und berühmt wegen seiner Seidenspinnereien, der Kristallglasherstellung und Edelsteinschleifereien.
Doch gibt es in dieser malerisch gelegenen Stadt noch eine andere Attraktion, die ein Mitglied der Club Nintendo Redaktion in Augenschein nehmen durfte: die Softwareschmiede HAL, die hier angesichts des riesigen Fujiyama, dessen Gipfel oft von einer geheimnisvollen Wolkendecke umgeben ist, ihre Heimat gefunden hat. Der Grund zu dieser Reise zu HAL in Japan war die Übersetzung von Bildschirmtexten des Spieles Kirby´s Adventure (NES) ins Deutsche. Wir wollen diesen Arbeitsbesuch unseres Redakteurs Claude Moyse zum Anlaß nehmen, ein wenig zu erzählen, wie Videospiele entwickelt und programmiert werden.

Videospielbegeisterung ohne Ende

Bevor ein neues Videospiel das Licht der Öffentlichkeit erblickt, vergehen von der ersten Idee bis zur Produktion eine lange Zeit voller Arbeit und nicht wenig Streß und Hektik; eine Zeitspanne, die Monate und nicht selten Jahre dauert. Doch ganz am Anfang, wenn eine neue Idee noch nicht geboren wurde, steht eine videospielbegeisterte Gemeinschaft in Japan. Es ist für deutsche Verhältnisse schwer vorstellbar - aber Japan ist ein Land, in dem Videospiele absolute Hits darstellen, die im ganzen Land für Aufregung sorgen können. So standen tausende Käufer schon Sonntags vor geschlossenen Kaufhäusern Schlange, als Montags ein Hit wie Super Mario 3 oder Zelda neu veröffentlicht wurde. Als das Super Nintendo neu herauskam, waren die Kids und viele Erwachsenen vor Begeisterung nicht mehr zu halten und kauften die Regale aller japanischen Kaufhäuser im Handumdrehen leer. Und genau diese besondere japanische Begeisterung muß man verstehen, will man sich über die Kunst des Programmierens von Videospielen in Japan ein Bild machen. Denn für jeden, der in einem Softwarehaus beschäftigt ist, stellt es eine besondere Ehre dar, an der Produktion eines neuen Spieles beteiligt sein zu dürfen. Da gibt es keine 37,5 Stundenwoche und 30 Tage Urlaub im Jahr. Viele Beschäftigte arbeiten 10, 11, 12 Stunden am Tag, 6 Tage die Woche. Und in ihrer knappen Freizeit



spielen sie natürlich Videogames und schlafen sich einmal die Woche so richtig aus. Diese Videospielbegeisterung, verbunden mit stetem Fleiß und dem Willen nach Erfolg, dürfte erklären, warum so viele überragend gute Videospiele aus Japans Landen kommen.

Nomen est omen

Wer vor dem Gebäude HAL's in Kofu steht, wundert sich erst einmal über das futuristische Aussehen des Gebäudes und über den Namen der Firma. Doch beides, futuristische Form und Namen, passen gut zusammen; denn der Gründer der Firma, Herr Satoro Ivata, ist ein Science Fiction-Fan und lieh sich den Namen von dem Kultfilm 2001 von Stanley Kubrik. In diesem Film spielt ein Zentralcomputer mit übermenschlicher Intelligenz eine Hauptrolle. Sein Name: H.A.L. Was paßt also mehr zu einer zukunftsorientierten Softwarefirma als dieser Name; nomen est omen - dieser Name ist Programm.

Ein Programm entsteht

Bei HAL sind mehr als 20 ständige Mitarbeiter beschäftigt. Und wenn man zum ersten Mal eine Besichtigungstour durch alle Abteilungen macht, ist man verwundert, soviele junge Leute zu sehen. Auf den ersten Blick könnte man meinen, in einer Plattenfirma gelandet zu sein, denn fast alle Mitarbeiter sind sehr musikalisch: Überall sind Diskmans zu finden, transportable CD-Spieler. Kazu Ozawa, eine junge Grafikerin, die Kirby zeichnete, erzählte, daß sie am liebsten Whitney Houston hört. Diese Musik bringe sie so richtig in Stimmung; überhaupt scheinen alle bei HAL richtig



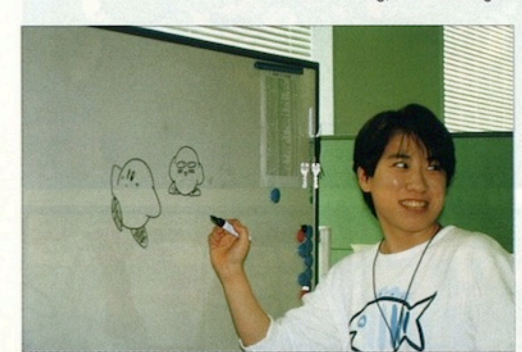
gut drauf zu sein. Gute Laune und Kreativität sind bei diesem Job aber auch sehr wichtig, denn niemandem fallen tolle, abgefahrene Ideen ein, wenn er nicht allem Neuen und Unbekannten gegenüber aufgeschlossen ist. Eine riesen Portion Erfindergeist und Neugierde sind natürlich das Wichtigste bei dieser Arbeit.

Wenn man zusieht, wie ein Videospiel entsteht, ist man erstaunt, wieviele verschiedene Teams daran arbeiten. Grundsätzlich kann man drei verschiedene Entwicklungsstufen unterscheiden, in denen jeweils spezialisierte Fachleute beschäftigt sind: Stufe 1 ist die Entwicklungsphase; Stufe 2 die Textphase und Stufe 3 die Testphase.

Die Entwicklung

Zeitmäßig umfaßt die Entwicklungsphase den größten Teil bei der Realisierung eines neuen Videospieles. Für Kirby´s Adventure auf dem NES dauerte diese Stufe ein gutes Jahr. Aller Anfang ist natürlich eine gute, zündende Idee. Doch Ideen fallen nicht einfach vom Himmel. Es ist schon ganz praktisch, eine genaue Vorstellung zu haben, was für ein Spiel programmiert werden soll. Im Falle Kirbys waren die Vorgaben klar: es sollte ein vollkommen neuartiges Jump'n Run-Spiel werden. Außerdem sollte der Spiel-Held eine nie dagewesene Figur sein, die mit neuartigen Bewegungen und zahlreichen Verwandlungsmöglichkeiten glänzen konnte. So bildete sich die Idee, die Hauptfigur könne ein Marshmellow-Mann sein; also eine Süßigkeit mit eigenem Leben. Auf sowas muß man erst einmal kommen. Sobald eine erste Idee geboren ist, wird ein sogenanntes Script oder auch Vorversion eines Storyboards geschrieben. Dies ist durchaus mit dem Verfassen eines Drehbuches für einen Film vergleichbar. In dieses „Drehbuch" für ein Videospiel werden erste Charakterfiguren gezeichnet; in diesem Falle erste Entwürfe für Kirbys





Aussehen. Als nächstes werden sogenannte Animations-Phasen entwickelt. Es wird bestimmt, wie sich der spätere Held und andere Figuren auf dem Bildschirm bewegen: sollen sie hüpfen, fliegen, gleiten, über den Bildschirm eiern und so weiter. Ein paar Animationsphasen Kirbys als Rohentwurf sind auf dieser Doppelseite abgebildet.
Natürlich werden diese Entscheidungen im Team entwickelt und fortwährend diskutiert. Nachdem die Bewegungen der Figuren vorerst in den Animationsentwürfen gezeichnet wurden, macht man sich Gedanken, welche Farben benutzt werden sollen. So wurde festgelegt, daß Kirby in Japan rosa sein soll, in Amerika weiß. Die Geschmäcker sind halt von Land zu





Land verschieden. Diese Farbwahl ist wichtiger, als ein Laie vielleicht denkt. Farben sprechen direkt das Gefühl an und können sehr stark über den Gesamteindruck eines Spieles entscheiden. Man stelle sich beispielsweise einmal vor, Mario sei knallrot mit gelben Augen.
Nachdem Hauptfiguren, Formen und Farben grob festgelegt sind, beginnt erst die Hauptarbeit. Das Storyboard muß Punkt für Punkt ausgearbeitet werden. Zu diesem Zweck wird die Arbeit auf spezielle Arbeitsgruppen, sogenannte Teams aufgeteilt, die jeweils eine Abteilung bei HAL bilden. Eines sei vorweg verraten: am Ende ist das Drehbuch schnell zu einem Wälzer im Telefonbuchformat einer Großstadt angewachsen. So gibt es eine Musikabteilung, eine Abteilung für Map- und Charakterdesign, eine Programmierabteilung und Toolprogrammers. Die Abteilungen im Überblick:

Musikabteilung

Hier geht es zu wie in der Musikhochschule. Wer nur Computer und Sequenzer erwartet, also pure digitale Klangproduktion, sieht sich schnell getäuscht. Im Lande der elektronischen Revolution findet man bei HAL klassische Musikinstrumente im Vordergrund. Die Titelmelodie für Kirby´s Adventure entwickelte man aus dem Musikthema eines alten japanischen Kinderliedes. Natürlich wird die Musik später digital aufbereitet, um für die Videospiel-Konsole abspielbar zu sein.

Charakterdesign

Für viele Spiele ist das Charakterdesign das eigentliche Herzstück eines Games - aber diese Meinung ist Geschmacksache. In dieser Abteilung werden alle Spielfiguren entwickelt - von der freundlichen Hauptfigur bis hin zu garstigen Zwischen- und Endgegnern. Wie sehen sie aus, welche Form und Farbe haben sie, wie bewegen sie sich und welche Möglichkeiten der Aktion bietet sich ihnen. All dies und noch vieles mehr, wird hier festgelegt. In dieser Abteilung geht wirklich der Punk ab!

Tool-Programmers

Was wäre ein Videospielheld, wenn er in einem Spiel nicht kleinzukriegen ist? Die Toolprogrammers kümmern sich um so Fragen wie, Anzahl der Leben einer Spielfigur, wo und wann bekommt man Bonusleben, wie lange ist ein Level und anderes mehr.







Programmier-Abteilung

Hier wird programmiert, daß die Rechner rauchen. Es werden zum Beispiel die Kollisionsabfragen festgelegt. Hinter diesem Begriff verbirgt sich die empfindlichste Stelle jeder Spielfigur, die auch SPRITE genannt wird. Damit in einem Videospiel alle Figuren, Hintergründe und Gegenstände zusammen arbeiten können, muß die wichtige Frage geklärt werden, was passiert, wenn sich zum Beispiel zwei Figuren auf dem Bildschirm berühren oder wenn eine Figur auf einen Gegenstand hüpft. Man könnte nun meinen, daß dies ganz klar sei: wenn sich Figuren auf dem Bildschirm überschneiden, berühren sie sich. Aber so einfach wie im Leben ist die Angelegenheit nicht. Spielfiguren, Gegenstände und Hintergrundgraphiken sind nämlich für die Videospielkonsole ein- und dasselbe: eine Graphik, etwas, was Farbe und Form besitzt. Erst wenn der Programmierer festlegt, daß die Spielfigur einen Lebenspunkt verliert, wenn sie an einen bestimmten Gegenstand stößt, funktioniert das so. Zu diesem Zweck gibt es die Kollisionsabfrage. Wie im Namen schon versteckt, nämlich das Wort Kollision für Zusammenstoßen, bekommt jeder Gegner, jeder Gegenstand und jedes Stück Hindergrundgrafik eine bestimmte Nummer. Und nun kann man programmieren, daß immer, wenn die Figur 1 mit Gegenstand X zusammenstößt, ein bestimmtes Ereignis passiert - zum Beispiel, daß die Figur einen Lebenspunkt verliert. In der Kollisionsabfrage wird somit bestimmt, wie empfindlich alle Spielelemente, Figuren und Gegenstände, aufeinander reagieren. Ist uns eine Kollisionsabfrage in einem Ballerspiel wohl gesonnen, kann man zum Beispiel ein gegnerisches Sprite knapp berühren, ohne gleich in die Luft zu fliegen.
Neben der Kollisionsabfrage legen die Programmierer natürlich fest, wie die Steuerung funktioniert, also Geschwindigkeit und Joypad-Bedienung. Außerdem muß sehr genau bestimmt werden, wo welcher Gegner auftaucht, und, daß das Spiel auch für Nicht-Profis fair spielbar ist; was nützt das tollste Game, wenn man es nach einer Stunde gefrustet in die Ecke schmeißt, weil es zu schwer ist.

Die Textphase

Text dient der Unterhaltung, und immer mehr Videospielhelden haben eine Menge zu sagen. In der Textphase schreiben die kreativen Script-Schreiber den Text, der später im Spiel erscheinen soll sowie die Hintergrundgeschichte für die Spieleanleitung. Hier kommt es darauf an, den Spielwitz mit einer gelungenen „Schreibe" zu unterstreichen.

Die Testphase

Selbstverständlich sind alle Spielemacher Profis, und so ist es notwendig, das Spiel von ganz normalen Leuten durchspielen zu lassen. So werden alle Stellen gefunden, die für Nichtprofis zu schwer sind. Zudem werden Feinheiten ausgebessert - ob ein Sprite irgendwo flackert, oder ob das Spiel an einer Stelle zu langsam wird. Parallel zur Testphase kümmern sich Graphiker um die Gestaltung der Verpackung und der Anleitung.
Schließlich wird ein sogenanntes Master-Rom „gebrannt", und die einzelnen Länder kümmern sich um die Internationale Adaption, indem Anleitungen und Bildschirmtexte in die jeweilige Landessprache übersetzt werden.
Eine lange, fruchtbare Zeit intensiver Zusammenarbeit ist nun vergangen, und Kirby, der Tausendsassa und Verwandlungskünstler - 25 Gestalten kann er annehmen - ist bereit, die Welt in einem brandneuen Jump´n Run zu erobern.

SUPER MARIO

ERHOLUNG? NEIN, DANKE!




































RUMMS


TJA...
ÄÄH..
WAS IST
DAS???


RESERVIERT? NUN, GUT! ABER VIER EINZELZIMMER KÖNNT IHR GLEICH VERGESSEN. ICH HAB NUR NOCH DIE PRÄSIDENTENSUITE FREI. NEHMT ES ODER NICHT – MIR IST DAS EGAL!

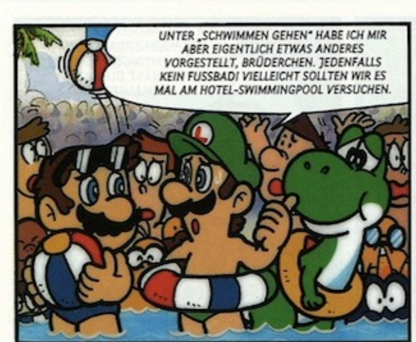

HURTIGEN SCHRITTES JAGT DER PAGE, DER NATÜRLICH NICHT BEI DEN KOFFERN BEHILF-LICH IST, DIE FREUNDE ZU IHREM ZIMMER.
GEHT'S NICHT EIN BISSCHEN SCHNELLER?


OH, OH...DAS IST DIE PRÄSIDENTENSUITE? WIE MÖGEN DANN ERST DIE NORMALEN ZIMMER AUSSEHEN!


EIN BLICK INS BADEZIMMER ÜBERZEUGT MARIO, DASS ES DAS HOTEL MIT DER REINLICHKEIT NICHT GANZ SO STRENG NIMMT.
NA, WENIGSTENS DIE KAKERLAKEN SCHEINEN SICH HIER GUT ZU ERHOLEN!


NEIN, NEIN UND NOCHMALS NEIN! HIER BLEIBE ICH KEINE SEKUNDE LÄNGER! DAS HABE ICH NICHT VERDIENT!
ABER, PRINZESSILEIN, LASS UNS DOCH ERST MAL INS WASSER GEHEN. DAS WIRD DIR BESTIMMT GUT TUN.


NACH KAUM 30 MINUTEN FUSSMARSCH DURCH SENGENDE HITZE HABEN DIE FREUNDE DEN STRAND ERREICHT. DORT SUCHEN AUCH NOCH EIN „PAAR" ANDERE LEUTE DAS KÜHLE NASS.
HAT EINER VON EUCH SCHON DAS WASSER GESEHEN? DAS MUSS HIER IRGENDWO SEIN!


UNTER „SCHWIMMEN GEHEN" HABE ICH MIR ABER EIGENTLICH ETWAS ANDERES VORGESTELLT, BRÜDERCHEN. JEDENFALLS KEIN FUSSBAD! VIELLEICHT SOLLTEN WIR ES MAL AM HOTEL-SWIMMINGPOOL VERSUCHEN.


JETZT REICHT'S MIR! ICH WERDE MICH BEI DER DIREKTION BESCHWEREN. DAS IST JA DER REINSTE SCHWEINESTALL!


VOLLKOMMEN ERSCHÖPFT VON DER AUSGIEBIGEN ERHO-LUNG, DIE DIE FREUNDE AN IHREM ERSTEN URLAUBSTAG GENOSSEN HABEN, FALLEN SIE IN EINEN TIEFEN SCHLAF...


...AUS DEM SIE EIN OHRENBETÄUBENDER LÄRM ABER WIEDER ABRUPT HERAUSHOLT. IM PROSPEKT WAR NICHT ERWÄHNT WORDEN, DASS EINE DISCO UNTEN IM HOTEL IST.
DAS IST DER WELTUNTERGANG! ICH HABE ES IMMER GEWUSST, MARIO, SO WIRD ES SEIN!

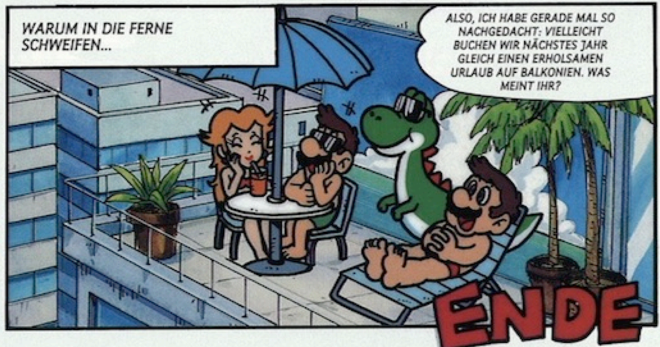

NEIN, ICH REGE MICH NICHT AUF! ICH HABE ES MIR GANZ FEST VORGE-NOMMEN! ICH WERDE MICH EINFACH NICHT AUFREGEN!
TU DOCH WAS, MARIO!


OH, NEIN! DAS IST GAR NICHT MEHR WITZIG!


TRÄUM' ICH ODER WACH' ICH? DAS KANN NUR EIN ALPTRAUM SEIN!


DAS WAR'S! NICHTS WIE WEG HIER!
HINTER DEN FLÜCHTENDEN FREUNDEN BEGIBT SICH DER „HOTELPALAST" END-GÜLTIG ZU SEINER LETZTEN RUHE.
KRACH!


NACH EINER ABENTEUERLICHEN FLUCHT VON DER INSEL, HABEN DIE FREUNDE ENDLICH DIE VERDIENTE ERHOLUNG GEFUNDEN.


WARUM IN DIE FERNE SCHWEIFEN...
ALSO, ICH HABE GERADE MAL SO NACHGEDACHT: VIELLEICHT BUCHEN WIR NÄCHSTES JAHR GLEICH EINEN ERHOLSAMEN URLAUB AUF BALKONIEN. WAS MEINT IHR?
ENDE

Deutscher Screentext!

DARKWING DUCK™

Hallo, mein Freund!

Ich bin es, Quack. Hier in St. Erpelsburg treiben sich ein paar finstere Gestalten herum. Du mußt unbedingt kommen, denn gegen die Verbrecher von F.O.W.L. kommt nur ein Superheld wie Du an.

Nur keine Panik,

ich, der große Darkwing Duck, kann keinem Hilferuf widerstehen. Herrschen irgendwo auf der Welt Not und Terror, eile ich hinzu und vertreibe das Böse, das Dunkle, das Unaussprechliche, das Üble, das . . .

Ein Fall für D.W.

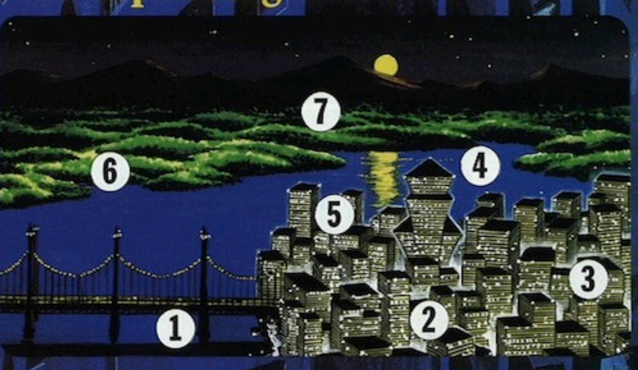
Was schwirrt da durch Nacht und Wind – es ist Darkwing Duck, der Retter der Geknechteten. Sein neuester Fall ruft ihn nach St. Erpelsburg, eine Großstadt wie viele andere. Hier hat sich die Gangsterbande F.O.W.L. häuslich niedergelassen. F.O.W.L. ist die überall gefürchtete Abkürzung für Gangster aller Art: „Fiese Organisation für weltweite Lumperei."

Ich bin der Schrecken der die Nacht durchflattert, der Alptraum der Verbrecher – ich bin Darkwing Duck!

St. Erpelsburg

Die Mitglieder der mächtigen Verbrecherorganisation F.O.W.L. (Fiese Organisation für weltweite Lumpereien) laufen Amok in St. Erpelsburg. Von überall her erreichen Darkwings sensible Ohren verzweifelte Hilferufe.

1. Die neue Brücke
2. Stadtzentrum
3. Die Unterführung
4. Der Turm
5. Das Kaufhaus
6. Erpelsburger Wald
7. F.O.W.L. Hauptquartier



Wundervolle Gegenstände




Gas-Kartusche

Um das notwendige Spezialgas transportieren zu können, braucht Darkwing diese Kartuschen. Die großen fassen zehnmal so viel Gas wie die kleinen.



Super Gas

Schwerer als Luft, sackt dieses Gas nach dem Abfeuern zu Boden. Trifft es unten auf, scheint die Wolke zu bersten und nach rechts und links zu schießen.



Blitz-Gas

Wird die einzigartige D.W. Gaspistole mit diesem erstaunlichen Gas geladen, schießen gleich zwei Blitze heraus – einer schräg nach oben, der andere schräg nach unten.



Pfeil-Gas

Ein unverzichtbares Hilfsmittel für jeden Superhelden von Darkwings Kaliber: Erscheint etwas unerreichbar, baut Darkwing sich mit Pfeilen eine improvisierte Treppe.




Frische Energie

Darkwings Cape schützt ihn zwar, aber macht ihn nicht immun. Von Zeit zu Zeit dürfte ein wenig frische Energie, in welcher Form auch immer, willkommen sein.



Diamanten

Auf einem Beutezug der F.O.W.L.-Bande fielen Ihnen Dutzende wertvollster Diamanten in die Hände. Einen nach dem anderen jagt Darkwing ihnen wieder ab (100 Punkte pro Stein).



Goldbarren

Nicht nur Edelsteine, sondern vor allem auch Goldbarren stahlen die Gangster. Kann Darkwing sie wiederbeschaffen, erhält er zur Belohnung 500 Punkte pro Stück.



1-Up

Eine kunstvoll gestaltete kleine Statue, die verblüffende Ähnlichkeit aufweist mit dem Schrecken der Nacht, beschert Darkwing ein hübsches Extraleben.

Die neue Brücke

Eigentlich ist die Brücke nicht für die Öffentlichkeit freigegeben, denn die Bauarbeiten sind noch in vollem Gange. Trotzdem haben es sich ein paar Bandenmitglieder hier gemütlich gemacht. Darkwing muß aufpassen, daß er weder von der Brücke fällt, noch einen der Gangster übersieht. Vor allem der Clown Quacker Jack, der sich ungemein witzig vorkommt, ist mit Vorsicht zu genießen.

A Schalter und Leitern!

Gleich zu Beginn scheint Darkwing in eine Falle geraten zu sein. Weit gefehlt – er muß nur den Schalter betätigen und schon fällt eine Leiter herunter, die das Problem löst.



B Heikle Hangelei!

Wie bereits erwähnt – die Brücke ist noch im Bau. Da können sich auch mal größere Baulücken auftun wie hier zum Beispiel. Die Brückenbauer haben aber die Transportwinden hängen lassen und mit einem gewagten Sprung hängt sich Darkwing daran. Indem er von Winde zu Winde springt, überwindet der Held den gähnenden Abgrund.

★ Bonus Chance

Die Hangelei wird kurz unterbrochen, denn unter einem Bauträger ergibt sich eine Bonus-Möglichkeit, die Darkwing sich nicht entgehen lassen sollte. Soviel Zeit muß sein!

Quacker Jack, der Witzbold

Kaum springt Darkwing auf die Plattform, wo sich der Clown rumtreibt, schon hüpft der auf die nächste. Schwierig, die Gas Pistole gezielt einzusetzen, wenn es auch noch Bananenschalen regnet.



Das Stadtzentrum

Wolfman Duck hat im Stadtzentrum seine behaarten Finger auf alles gelegt, was nicht niet- und nagelfest ist. Zum Glück ist Darkwing nicht nur ein phantastischer Erfinder für den Hausgebrauch, sondern auch ein erfahrener Ballonfahrer.

A Achtung, Rutschgefahr!

Ausrutschen auf einer Bananenschale – das war schon ein beliebter Gag in Opas Kinofilmen. Darkwing sollte aufpassen und diesen abgestandenen Slapstick-Stunt umgehen.





★ Bonus Chance

Es erfordert schon ein wenig Kletterei! Darkwing klettert aufs Dach und schießt sich in den Bonus hinein.

Vollmond-Duell mit Wolfman Duck

Bei Vollmond wird Wolfman zur unheimlichen Bestie. Das weiß Darkwing natürlich, denn er hat ein umfangreiches Archiv angelegt. Solange der Mond sein fahles Gesicht zeigt, geht Darkwing in Deckung. Schieben sich allerdings Wolken vor den Mond, greift er mit seiner Gas Pistole an, was die Gas-Kartuschen hergeben.





B Pump, pump und weg

Um nicht in die Tiefe zu stürzen, bedient sich Darkwing der Ballonfahrerei. Dreimal kräftig gepumpt und los geht's.







Insel der Gnome

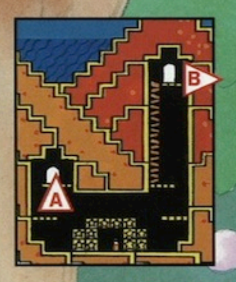
Stellt Euch vor, Ihr seid müde, geht ins Bett und plötzlich... Euer Kopfkissen läuft AMOK! Nein, das ist kein Alptraum, sondern Ihr steckt mittendrin in dem neuen Kirby Abenteuer auf dem NES. Diesmal verschlägt es den cleveren Dreamlander auf die Insel der Gnome. Hier soll König Nickerchen auch einen guten Freund haben, dem er einen Teil des zerbrochenen Sternenzepters geschenkt hat. Um die Alpträume der Dreamlander zu verscheuchen, muß Kirby alle Teile des Zepters zusammensuchen. Genau das Richtige für einen abenteuerlustigen Marshmallow! (cm)





1. Tür

Hinter der ersten Tür auf der Insel der Gnome erwarten Euch die Fly-Guys (Abkömmlinge der Shy-Guys), die mit ihren Sonnenschirmen durch die Luft wedeln. Am besten einsaugen und die Schirme klauen.



Kopfnußattacken

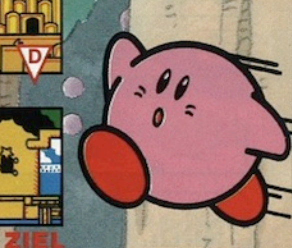
Die nächste Gefahr lauert auf Kirby beim Spaziergang unter Palmen. Die dort wachsenden Kopfnüsse neigen dazu, herunterzufallen, sobald sie Kirby sehen. – Habt Ihr Euch vorher einen Schirm geholt? Na, dann kann ja nichts mehr passieren!



START







ZIEL

Gegner umpusten

Auch wenn es sich brutal anhört, so ist das Umpusten der Gegner manchmal die einzige Möglichkeit für Kirby, Herr der Lage zu werden. Trotzdem möchten wir an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, daß Kirby NICHT unter Mundgeruch leidet. Es ist reinster Sauerstoff, der die Gegner von der Bildfläche verschwinden läßt. Wie das geht? Kurz nach oben fliegen, um Kirby aufzublasen, dann den B-Knopf drücken, um die Luft wieder rauszulassen. Hat noch jemand Fragen?



Besuch im Museum

Das Museum auf der Insel der Gnome enthält zwei wertvolle Kunstschätze, Leonardo Da Kirbys „Laser Lisa" und Van Kirbys „Feuerblumen". Inhaliert einfach das Gemälde Eurer Wahl!



★SCHIRM★

Charme hat er ja bereits. Nun auch einen Schirm, aber keine Melone.



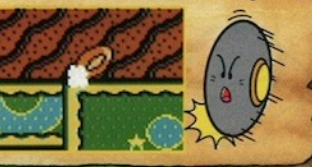
★TORNADO★

Verwandelt sich Kirby in einen Tornado, kann ihn fast nichts mehr aufhalten. Achtet jedoch auf gefährliche Abgründe!



★REIFEN★

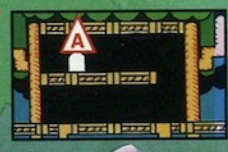
Für das modische Outfit Ihres Wagens: Der neue Super-Breitreifen Modell Kirby aus dem Hause Luftikus. Schnell, sicher, gut!

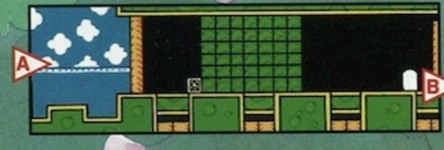


2. Tür

Kirbys Weg führt ihn nun durch die Wüste, über endlose Sanddünen und in unheimliche Grabkammern. Aber auch hier tummeln sich die merkwürdigsten Kreaturen.

START

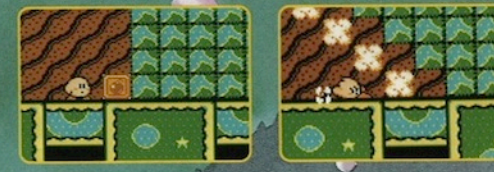


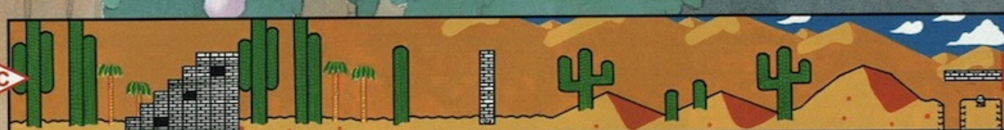




Mauerfall

Damit die Mauer fällt, muß Kirby zuerst den Stein mit der Bombe zerstören. Entweder dagegenrutschen, mit Luft zerpusten oder mit einer Waffe zerstören. Rechts geht es dann zur Wüste.









ZIEL

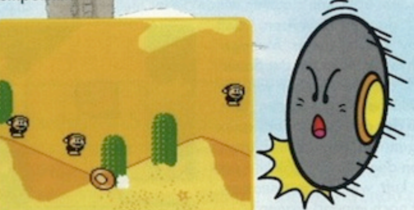
Rudi, der Reifen

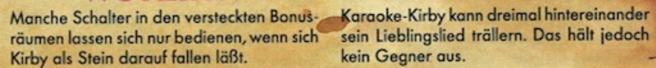
Gleich am Anfang lernt Kirby den temperamentvollen Rudi Radkappe kennen. Saugt die Reifen, die er wirft, auf, und bewerft ihn damit, bis er am Ende ist. Dann könnt Ihr Rudi selbst aufsaugen!



Durch die Wüste

Mit der Reifenpower von Rudi, kann sich Kirby selbst in einen Autoreifen verwandeln und problemlos bis zum Ende dieses Sektors rasen. Unterwegs macht er alles platt, was ihm unter die Räder kommt. Aber Vorsicht! Auch im Traumland gibt's ein Tempolimit!





★U.F.O.★

Als UFO kann Kirby schneller fliegen und auf vier (!) verschiedene Arten angreifen. Mit Beam, Laser, Stern und Super-Stern.



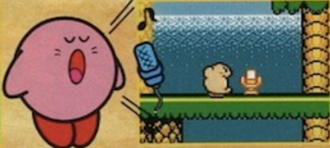
★STEIN★

Manche Schalter in den versteckten Bonusräumen lassen sich nur bedienen, wenn sich Kirby als Stein darauf fallen läßt.



★KARAOKE★

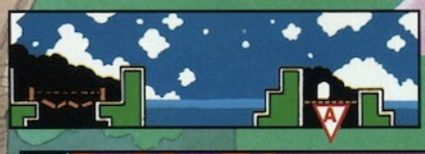
Karaoke-Kirby kann dreimal hintereinander sein Lieblingslied trällern. Das hält jedoch kein Gegner aus.

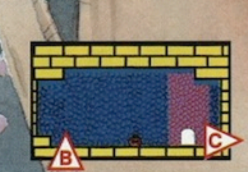


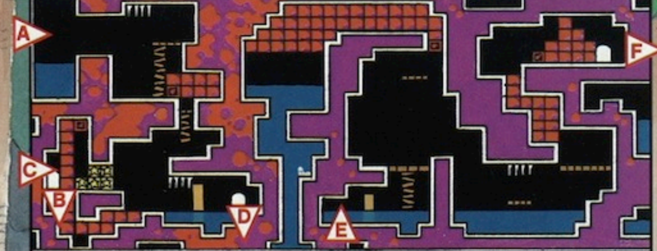
3. Tür

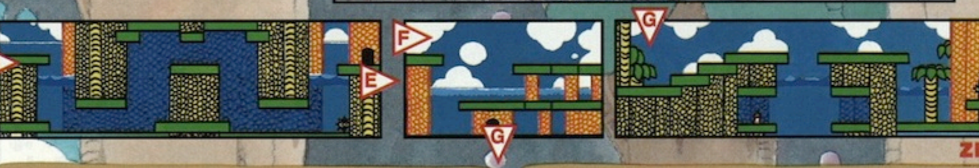
Im dritten Sektor der Gnomeninsel kann Kirby endlich zeigen, was ein echter Edelknödel ist. Furchtlos nähert er sich den Zwergenrittern, die ihn ganz sicher zum Duell auffordern werden.

START



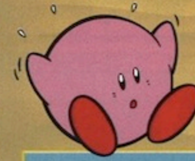






ZIEL

„Friß das Doppelte!"



Inhaliert Kirby gleichzeitig zwei Gegner, deren Eigenschaften er kopieren könnte, so geschieht etwas Wunderbares. Das Status-Fenster beginnt zu rotieren. Drückt nun den B-Knopf, um das Rad anzuhalten.



Hmmm, lecker! Gleich zwei Autoreifen zum Frühstück. Rülps!



Gleich erscheint der Eigenschaften-Mix im Status-Fenster.

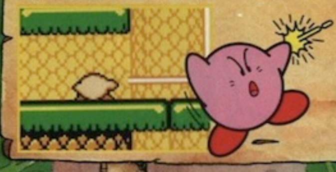
Ein neues Duell

Kirby muß sich mehreren Zwergenrittern stellen. Dank seines unstillbaren Hungers ist das jedoch kein Problem. Saugt einen Ritter auf und bespuckt damit den nächsten. Wiederholt diese unappetitliche Aktion solange, bis keiner mehr übrig ist, und die Tür erscheint. Vorsicht bei den gabelwerfenden Rittern!



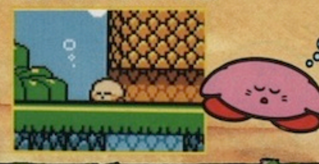
★LASER★

Kirby erhält als Waffe eine Laserkanone. Der Laser prallt in den Höhlen von den Wänden ab und öffnet versteckte Räume.



★MÜDE!★

Eine böse Falle! Frißt Kirby einen der schlafenden Gnome, wird auch er plötzlich sehr müde und fällt in den Schlaf.



★SUPER-SPRUNG★

Kirby kann nun riesige Sprünge über den ganzen Bildschirm machen. Wenn Ihr nicht aufpaßt, springt er vielleicht heraus.



4. Tür

Noch immer leiden die Bewohner des Traumlandes unter schrecklichen Alpträumen. Und das alles nur, weil König Nickerchen das Sternzepter zerbrochen und die Einzelteile an seine Freunde verschenkt hat. Aber um den kümmert sich Kirby später.

Bonusleben

Davon gibt es im Traumland traumhaft viele! Zwei davon stellen wir hier vor. Das Bonusleben auf dem rechten Foto erhaltet Ihr, wenn Ihr mit dem Laser die obere Steinreihe zerstört.





Wolkenparadies?

Von wegen! Anscheinend ist Kirby hier an einem Sammelpunkt für heimatlose Zwergenmonster gelandet. Das beste wäre jetzt, schnell zu flüchten. Wo ist die nächste Tür, wo geht's hier nach draußen?





START





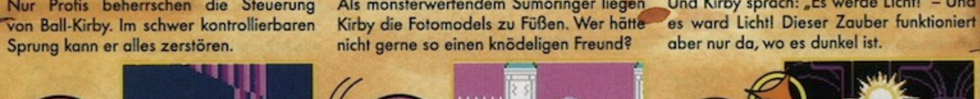




Mister Tick-Tack

Sehr musikalisch, dieser Mr. Tick-Tack! Schnappt Euch die Musiknoten, die er produziert, und bewerft ihn damit. Ist er fertig, könnt Ihr ihn auch aufsaugen und Karaoke singen.

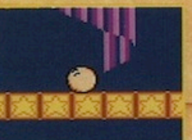


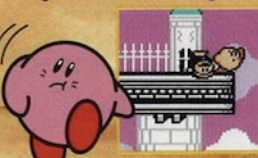


ZIEL

★BALL★

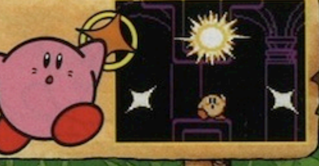
Nur Profis beherrschen die Steuerung von Ball-Kirby. Im schwer kontrollierbaren Sprung kann er alles zerstören.





★SUMO★

Als monsterwerfendem Sumoringer liegen Kirby die Fotomodels zu Füßen. Wer hätte nicht gerne so einen knödeligen Freund?



★LICHT★

Und Kirby sprach: „Es werde Licht!" – Und es ward Licht! Dieser Zauber funktioniert aber nur da, wo es dunkel ist.



5. Tür

Unaufhaltsam nähert Ihr Euch dem letzten Kampf auf der Insel der Gnome, dem Duell in der Kunstakademie.

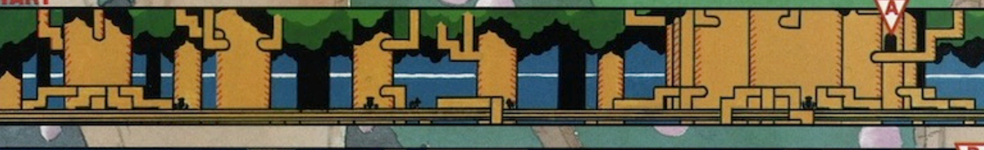
Aua! Kirby!

Laßt Euch vom niedlichen Aussehen der Gegner nicht täuschen. Im Grunde wollen sie alle nur das Eine . . . Selbst die Kanonen haben sich gegen Kirby verschworen und jagen ihre Kugeln auf seinen Luxuskörper.





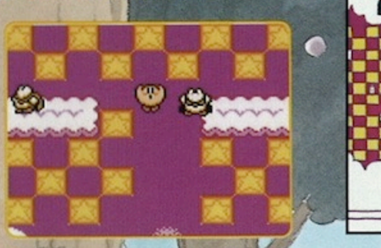
START



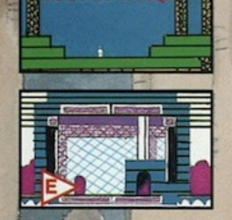


Mit dem Kopf durch die Wand

Die vielen Sternblöcke versperren den Weg nach oben. Entweder Ihr saugt sie auf, was sehr viel Zeit kostet, oder Ihr zerstört sie mit einem Super-Sprung. Falls Ihr jedoch nicht in der Lage seid, den Super-Sprung auszuführen, müßt Ihr es doch mit der guten, alten Aufsaug-Methode versuchen.









Die Kunstakademie



Als Kunstkenner weiß Kirby gleich, was man mit diesen Schundgemälden machen muß. Aufsaugen und dem Künstler ins Gesicht spucken.





ZIEL

Bis zum nächsten Mal!







MEGAMAN 3 UND 4

Dr. Light's geheime Aufzeichnungen

Mega Man, der Streiter mit der stählernen Rüstung, hat einen großen Widersacher ... Dr. Wily.
Die Missionen 3 und 4 waren für Mega Man nicht einfach ... (mm)





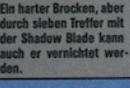
MEGA MAN 3



SPARK MAN 5
Ein harter Brocken, aber durch sieben Treffer mit der Shadow Blade kann auch er vernichtet werden.

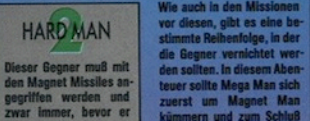
SNAKE MAN 6
In seinen Leitungen fließt Schlangenblut. Er kann durch Mega Mans Arm Kanone zur Strecke gebracht werden.

NEEDLE MAN 8
Auch er ist ein unangenehmer Gegner. Vier gezielte Schüsse mit dem Gemini-Laser sollten jedoch reichen.



HARD MAN 2
Dieser Gegner muß mit den Magnet Missiles angegriffen werden und zwar immer, bevor er feuert.

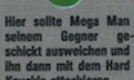
Wie auch in den Missionen vor diesen, gibt es eine bestimmte Reihenfolge, in der die Gegner vernichtet werden sollten. In diesem Abenteuer sollte Mega Man sich zuerst um Magnet Man kümmern und zum Schluß um Needle Man.











TOP MAN 3
Hier sollte Mega Man seinem Gegner geschickt ausweichen und ihn dann mit dem Hard Knuckle attackieren.



GEMINI MAN 7
Wenn die Gegner anfangen sich zu drehen, muß Mega Man über sie springen und die Search Snake einsetzen.



MAGNET MAN 1
Wenn der Magnet Strahl aussetzt, muß Mega Man angreifen. Springt Magnet Man, muß er unter ihm durchrutschen.

SHADOW MAN 4
Die beste Methode, um Shadow kaltzustellen, ist, ihn mit dem Top Spin anzugreifen.

Eine neue Brut entsteht ...

Gegen Metal Man helfen die Magnet Missiles und Quick Man sollte man mit dem Shadow Blade bekämpfen.

Vernichte Air Man mit den Magnet Missiles oder den Spark Shocks. Gegen Crash Man hilft die Hard Knuckle.



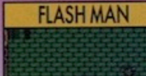
QUICK MAN

AIR MAN



METAL MAN 1

4 CRASH MAN



FLASH MAN 3

2 HEAT MAN

BUBBLE MAN

WOOD MAN





Bekämpfe Flash Man mit der Needle Cannon oder dem Gemini Laser. Gegen Bubble Man helfen Spark Shock und Shadow Blade.

Mit der Needle Cannon schaltet man Wood Man aus. Gegen Heat Man hilft der Top Spin.

Der Schrottplatz wartet!

Dr. Wily, der durchgedrehte Wissenschaftler, ist zurückgekehrt. Von einem neuen, mächtigeren Schädeltempel aus, dirigiert er seine Roboterarmee. Doch Mega Man, der Stählerne konnte allen Schergen des Unwissenschaftlers widerstehen. Nun befindet er sich im Reich von Dr. Wily...



MEGA MAN 4



RING MAN 4
Versuche, den Ring Boomerangs auszuweichen und Ring Man dann mit dem Pharao Shots aus dem Weg zu räumen.



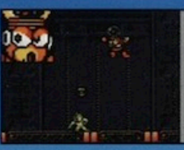
DIVE MAN 7
Weiche den Torpedo Attacken aus und schütze Dich mit dem Skull Barrier, dann wird Dive Man untergehen.

SKULL MAN 6
Um ihn zu vernichten wartet man, bis er den Skull Barrier aufhebt. Dann mit Dust Crusher attackieren.



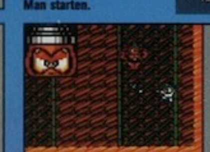
PHARAOH MAN 3
Diese Teufelskonstruktion ist zu bezwingen, indem man sie mit dem Flash Stopper einfriert.

Auch hier besteht wieder eine bestimmte Vernichtungsreihenfolge. Mega Man muß mit der Waffe des bezwungenen Roboterdämons seinen nächsten Gegner bezwingen. In dieser, vierten Mission, sollte er bei Toad Man starten.



BRIGHT MAN 2
Dieser Gegner ist am besten mit Toad Man's Rain Flush zu bezwingen. Sieben Schauer bringen den Erfolg.

TOAD MAN 1
Wenn Toad Man in die Richtung des Stählernen springt, muß dieser unter ihm durchrutschen und dann feuern.

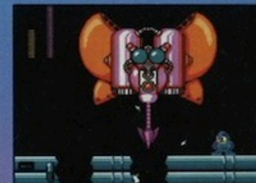


DRILL MAN 8
Er attackiert mit den verheerenden Drill Bomben. Mega Man sollte mit Dive Missiles antworten.



DUST MAN 5
Hier sollte Mega Man sich nicht einsaugen lassen. Dann kommen die Ring Boomerangs zum Einsatz.

Des Teufels General



1 DER INSPEKTOR

Mega Man sollte sich vor der Nadelkanone des Inspektors hüten, die den Boden unter ihm zerstört. Der Stählerne antwortet mit gezielten, gebündelten Schüssen.

Mega Man ist nun in Dr. Cossacks Roboterburg. Dieser geniale Konstrukteur steht unter dem Einfluß von Dr. Wily, der ihn zwang vier Dämoboter zu bauen, die den Stählernen vernichten sollen...



3 DIE METALLORS

Diesmal stehen Mega Man gleich zwei Gegner gegenüber. Er sollte sie genau im Auge behalten und ihnen dann mit gebündelten Schüssen den Rest geben. Eine weitere Konstruktion von Dr. Cossack.





2 DER BIZZARROR

Mega Man dringt von unten in das Innere der Maschine ein springt dann auf die Plattform, um von dort aus den Kern des Bizzarrors zu beschießen.

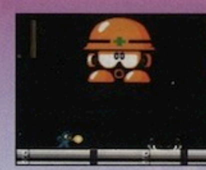


4 DER COSSACKATOR

Dies ist die letzte und gemeinste von Dr. Cossacks Schöpfungen. Der Stählerne sollte immer in Bewegung bleiben und dann das Windschild der Maschine zerstören.

Das Böse hat einen Namen ... Dr. Wily

Er war nicht untätig, der gute...äh, böse Dr. Wily. Seit Mega Man ihn in seiner dritten Mission bezwungen hat, hat er sich neue Gemeinheiten ausgedacht, teuflischer denn je! Dem Stählernen stehen zwei Vernichter und acht dämonische Cyborgs gegenüber...

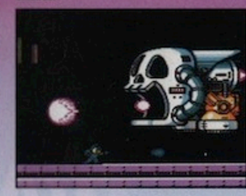


Zunächst muß Mega Man gegen Yellhelmet antreten.



Nun wartet Reblaster auf den Stählernen. Ziel hier ist der grüne Punkt.

Der Kampf der Titanen kann beginnen. Ist dies das endgültige Aus für Dr. Wily, oder werden wir noch weitere Abenteuer mit Mega Man erleben?





Club Nintendo **RÄTSEL**

Wie gut kennt Ihr Nintendo?

Wenn Ihr die richtigen Antworten auf die zehn Fragen wißt, erhaltet Ihr eine Zahlenkombination. Verbindet die Zahlen im Diagramm unten und Ihr erfahrt den Namen einen Videospielheldens.

1. *Wann und wo wurde die Firma Nintendo gegründet?*

   Vor 5 Jahren in Großostheim/Deutschland (1-2-3)
   Vor über 100 Jahren in Kyoto/Japan (1-4-7)
   Vor 20 Jahren in Seattle/USA (3-6-9)

2. *Was heißt "Nintendo" ins Deutsche übersetzt?*

   „Das Leben ist nur ein Spiel" (19-22-23)
   „Super-Action-Power" (21-23-25)
   „Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden" (16-17-18)

3. *Was war das erste Produkt von Nintendo?*

   Ein ferngesteuerter Tischstaubsauger (10-14-16)
   Ein japanisches Kartenspiel (12-15-18)
   Ein Vorläufer des Game Boys (19-20-21)

4. *Wer ist der absolute Superstar bei Nintendo?*

   Mario (7-8-9)
   Mega Man (7-5-3)
   Little Nemo (4-5-6)

5. *Wer ist der Erfinder von Mario?*

   David Crane (10-11-12)
   Masanori Morita (13-14-15)
   Shigeru Miyamoto (10-13-16)

6. *Was ist das Besondere am Super Nintendo Entertainment System?*

   Es ist eine 16-Bit-Spielkonsole (20-23-26)
   Es ist besonders hübsch im Design (19-23-27)
   Es ist besonders groß (21-24-27)

7. *Was macht den Game Boy zum Gesellschaftsspiel?*

   Wenn viele Leute beim Spielen zuschauen (28-32-36)
   Das Game Link-Dialogkabel und der 4-Spieler-Adapter (28-29-30)
   Wenn man den Game Boy Level für Level an jemanden anders weitergibt (29-32-35)

8. *Was bewirkt der Super FX-Chip?*

   Er erhöht die Rechnergeschwindigkeit bei Super NintendoSpielen (28-31-34)
   Er verändert die Farbe der Spielkassetten (37-38-39)
   Er macht müde Helden wieder munter (39-41-43)

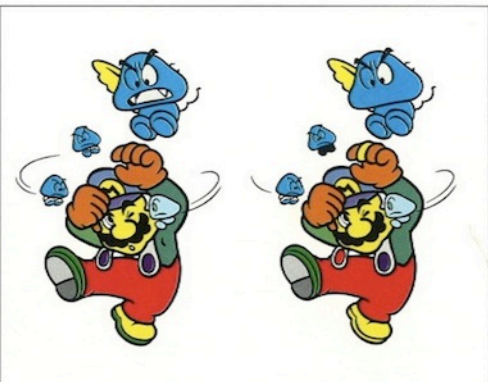
9. *Welches Nintendo-Produkt ist ein treuer Reisebegleiter?*

   Das Nintendo Entertainment System (30-33-36)
   Der Game Boy (34-35-36-33-32)
   Das Super Nintendo Entertainment System (37-40-43)

10. *Was ist das erfolgreichste NES-Spiel?*

    Tetris (39-42-45)
    Star Tropics (43-44-45)
    Super Mario Bros. (38-41-44)

1	2	3	10	11	12	19	20	21	28	29	30	37	38	39
4	5	6	13	14	15	22	23	24	31	32	33	40	41	42
7	8	9	16	17	18	25	26	27	34	35	36	43	44	45



Findet die 8 Unterschiede !

Ganz schön knifflig

Wenn Ihr die richtigen Antworten gefunden habt, ergeben die letzten Buchstaben von oben nach unten gelesen das Lösungswort, den Namen eines superstarken neuen Game Boy-Spiels.

Angst und ...gehen oft einher
Bruder eines Klempners
„Das ist toll" in Kurzform
Manche nennen es auch Ferien
Der rosa Junge ist aufgeblasen
8-Nintendo- Bits
Ein besonderer Pilzkopf
Marios Lieblingsgegner
Engl. für „Blase"
Kosewort für „Mutter"
Die „ewige Stadt" Italiens
„Reif für die ...", sagt man so
Link muß sie andauernd retten
Ein Roboter mit Gefühl
„Super Mario ..."


LANG ERWARTET – HEISS ERSEHNT:
ENDLICH SIND SIE DA:
DIE BATTLETOADS!
0 045496 490164
Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfnuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!
GAME BOY
Nächste Club Nintendo Ausgabe: Anfang Okt.